
CASUS
Belli
jeu de rôle
jeu de plateau
wargame
figurine
19 février mars 94
Tous magiciens dans
ARS MAGICA
Jeux de plateau
Guerre des Héros
Terrain vague
En poster
La carte de Paorn
Conseils
L'art de lire une règle de jeu de rôle
M 3168 - 79 - 35,00 F -RD
255 FB - 9 FS - 5,50 $can
Réunion/Antilles/Guyane 42 F
BITTLER 93

2102F

Advanced Dungeons & Dragons® 2nd Edition

Bestiaire Monstrueux

Monstres fantastiques pour le jeu AD&D®!



79 Sommaire



Critiques

Aides de jeu & articles



Scénarios de jeu de rôle

Couverture : Bernard Bittler.

ATTENTION

N'oubliez pas de voter pour les Trophées Casus Belli 1993 du jeu de rôle. Bulletin p. 97 à renvoyer avant le 12 mars.

CASUS BELLI n° 80 parution le mercredi 30 mars 94

*N'oubliez pas notre **bulletin d'abonnement** en pages 77 & 104. Vous pouvez aussi vous abonner sur minitel en tapant 3615 ABON.*

Encart abonnement Casus Belli jeté entre les pages 3 et 33. Diffusion vente au numéro France métropolitaine.



t le gagnant est... C'est à vous de le dire, et de mettre à l'honneur les jeux de rôle et les suppléments qui vous ont le plus séduit dans la production de l'année passée. Pas de panique si vous ne vous souvenez plus bien des dates de sortie, le bulletin de vote de la page 97 s'accompagne d'un aide-mémoire... Pour cette seconde édition des Trophées Casus Belli, nous avons ajouté un prix supplémentaire, le prix du Favori, qui récompensera votre jeu de rôle préféré dans l'absolu, qu'il soit récent ou antédiluvien, en français ou en toute autre langue de la planète, même si vous n'y jouez qu'à l'occasion, celui que vous sauveriez des flammes si votre manoir venait à flamber... Bien évidemment, il est possible que les challengers du titre soient des gros jeux, des locomotives (quoique...). Et alors ? N'est-il pas également important de récompenser les jeux qui nous réunissent autour de grands standards familiers ?

La nouvelle formule, visiblement bien reçue, nous a valu un courrier abondant, à la fois sur les changements et sur les idées de fond. Bonne initiative, car nous allons probablement nous laisser influencer par quelques-uns des avis donnés, comme accorder plus de pages à certaines rubriques comme *Profession* ou d'autres aides de jeu lorsque c'est nécessaire pour traiter un sujet vraiment à fond. L'idéal serait bien sûr d'écrire tout le journal avec les mêmes caractères que le Calendrier, mais... non... aïe. Je plaisantais !

Didier Guiserix

Bienvenue &

Folie ludique

Coups de téléphone, découverts bancaires, mais quelle nouvelle folie ludique, plus contagieuse qu'une grippe a ravagé les équipes de Siroz, de Multisim et de Casus Belli ? Voir les nouvelles de Wizards of the Coast p. 13. Et la Tête d'affiche *Magic !*, p. 17.

Élisez vos jeux préférés !

... en participant aux Trophées Casus Belli 1993 du jeu de rôle. Tous les détails en page 96-97.



Le plus beau jeu de rôle du monde

Il arrive parfois que pour pouvoir parler d'un jeu dès sa sortie, nos rédacteurs réalisent leurs critiques à partir d'une copie de travail du jeu en question. Et que nous recevions le produit final après le bouclage du numéro. Ça a été le cas pour Rêve de Dragon. Aujourd'hui, ayant le jeu entre les mains, toute la rédaction de Casus Belli déclare que, tout copinage exclu, Rêve de Dragon seconde édition est le plus beau jeu de rôle du monde (États-Unis et Slovaquie compris), de part sa présentation et ses illustrations.

DESTINATION AVENTURE

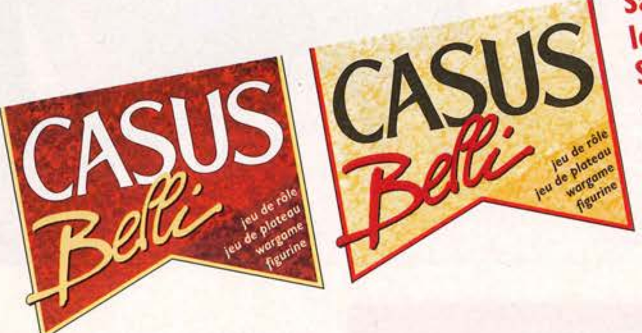
Ça y est, voilà un nouveau joli logo qui vous signalera non seulement la rubrique Destination Aventure (qui cette fois vous donne des conseils pour lire des règles de jeu de rôle) mais aussi d'autres rubriques qui pourront être comprises plus facilement par les novices dans un jeu. Dans ce numéro par exemple, c'est le cas du scénario pour L'appel de Cthulhu de l'encart-scénario. Qui peut aussi être joué par tout le monde (puisqu'on vous le dit !).

welcome !

Une double page d'entrée pour vous présenter la sélection du chef, mais aussi vous parler de choses et d'autres.

Mise en jeu !

Chaque bimestre, Casus Belli s'associe à un éditeur pour vous faire gagner des jeux. Cette fois-ci, Stella Inquisitorus, un jeu de rôle complet et indépendant, situé dans un futur interstellaire où s'affrontent Anges et Démons. Si vous possédez In Nomine Satanis/Magna Veritas, il pourra vous servir à jouer vos personnages dans un nouveau cadre.



Saurez-vous les reconnaître ? Sur la couverture de ce numéro de Casus Belli, nous avons un beau logo JAUNE. S'il s'était agi d'un hors-série, le logo aurait été ROUGE. Simple, non ?

1974-1994

Vingt ans après, TSR va-t-il arrêter Dungeons & Dragons, le premier de tous les jeux de rôle? Voir p. 12.

Le jeu dans le jeu

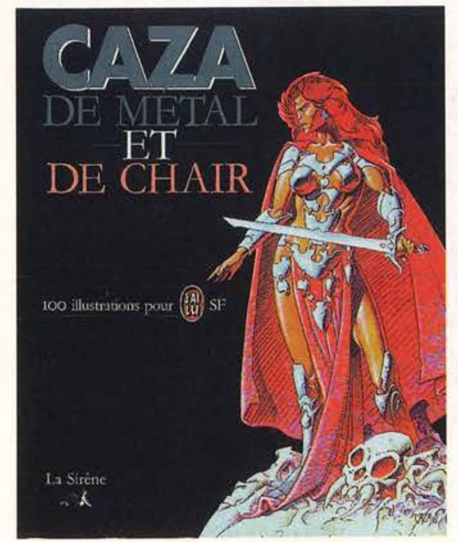
Vous avez toujours rêvé de jouer à la Hussade en lisant Jack Vance ? Nos compères Gwô & Millord vous propose d'agrémenter vos parties de Star Wars d'un nouveau sport d'équipe : le shtaarwaar. Page 68-69.



POSTER

Si vous jouez dans Paorn, détachez vite notre poster central.

Il contient une carte de l'univers de jeu. Si vous ne jouez pas encore à Paorn, quel bon point de départ, non ?



Couvertures

Caza est l'un des illustrateurs majeurs en ce qui concerne l'imaginaire français du médiéval-fantastique et du space opera. Découvrez les 100 couvertures qu'il a réalisées pour J'Ai Lu dans le recueil *Caza, De métal et de chair,* aux éditions de La Sirène.

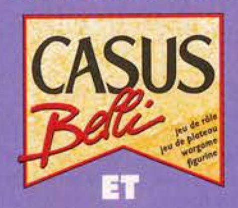
Prochain numéro : le 30 mars.

Mise en jeu !

SOYEZ PARMI LES 30 GAGNANTS D'UN EXEMPLAIRE DU JEU DE RÔLE STELLA INQUISITORUS



OFFERTS PAR



ET



Découpez (pas de photocopie) et envoyez ce bon à Casus Belli – Mise en jeu ! 1 rue du colonel Pierre Avia 75015 Paris

Mise en jeu ! Casus Belli 79
Tirage le 3 mars 1994

Nom ....

Prénom ....

Adresse ....

....

....



Quels nouveaux jeux de rôle, wargames, jeux de plateau ce bimestre ? Que nous préparent les éditeurs, les auteurs ? Quelle va être la couleur des paravents ce printemps ? Des informations aussi justes que peuvent l'être des prévisions sur des jeux pour la plupart encore dans les limbes de la création.



Le dicton du bimestre :
Un tiers de terrains, un tiers de sortilèges, un tiers de créatures. Hors cette voie, point de salut.
(Recette étrange de la fin du XXe siècle, dont l'origine nous échappe)

EN FRANÇAIS DANS LE TEXTE

Alternative France

• **Alternative 2.1** : *Shan* (univers médiéval-fantastique ; paru – voir Tête d'affiche p. 20), *Cybertech* (univers cyberpunk ; prochainement).

Chaos et Désorganisation

• **Magos Machos et Barbares Débiles** est un jeu de rôle médiéval-« catastrophique ». Il se présente sous la forme d'un livret A4 N&B photocopié de 50 pages. Il s'agit d'un jeu au système relativement sophistiqué, dans un univers loufoque. Contact : Éric Vidal, 11 rue Georges Stutz, 68510 Rantawiller.

Créateurs Genevois

Tous les produits indiqués sont prévus pour le printemps 94.

• *Les Fils des Étoiles* est un supplément pour les **Tigres volants**, qui décrira des Eyldar et leur civilisation.

• *Les véhicules* est un supplément pour **Chronos** (voir Têtes d'affiche CB n° 78), qui contiendra des règles de création de véhicules.

• **Le rétroviseur des Terres intermédiaires n° 2** est une reprise des scénarios Rêve de Dragon du *Tinkle Bavard*, plus une campagne inédite.

• **Dirty Christmas** est un jeu de cartes où les joueurs incarnent des apprentis du Père Noël se battant pour être celui qui distribuera le plus de cadeaux.

Descartes Éditeur

Prévisions diverses pour le début de l'année et les mois qui suivent.

• **L'appel de Cthulhu** : *Contes de la vallée Miskatonic* (background de l'excellente série du Pays de Lovecraft ; paru), l'écran (illustration de Caza ; janvier), *Orient Express* (grosse campagne sous forme d'un livre de 232 pages ; février), *Les étoiles sont propices* (background et scénarios ; mars).

• **Dune** : une nouvelle édition est sur le point de paraître (avec notamment une carte plus grande, des règles remaniées, une nouvelle roue de combat).

• **Diplomatie** : c'est désormais Descartes Éditeur qui préside aux destinées françaises de ce célèbre jeu. Les règles devraient (enfin) être correctes (au printemps).

• **Ambre** : le jeu de base est prévu pour avril, en même temps qu'un *Tarot d'Ambre* (dessiné par Florence Magnin, présenté par François Nédelec, d'après leur travail réalisé il y a quelques années pour Présence du Futur).

• **Shadowrun** : *Guide de Seattle* (février), *Le Grimoire* (règles de magie ; mars), *Le démon dans la bouteille* (scénario ; avril), *Guide de la France* (dans l'année).

• **Star Wars** : la seconde édition est disponible (voir Fiche-jeu p. 28), *Meurtre dans la cité des profondeurs* (sans date).

• **Ars Magica** : le jeu de rôle des magiciens, les règles, l'écran et le supplément *Le maître des nuées* sont disponibles (voir Épreuve du Feu p. 24-26), *Alliances* (sourcebook ; avril), *L'alliance brisée de Calebais* (scénario ; avril).

• **Maléfices** : *Le voile de Kali* (campagne ; février).

• **Le Supplément** : n° 6, spécial Ars Magica (février).

• **Torg** : *Orrorsh* (guide ; sans date).

• **Mutant Chronicles** : traduction du livre de base de ce jeu de rôle (voir Têtes d'affiche CB n° 78).

• **Bérets rouges** : jeu de plateau dans l'univers de Mutant Chronicles (avril).

• **Charges** : la règle pour jeu d'Histoire avec figurines (sans date).

• **BattleTech** : *BattleSpace* (juin), *CityTech* 2e édition (sans date).

Eurogames

• Traduction pour le mois d'avril (pendant le Salon des jeux de réflexion) de *History of the World* (voir Têtes d'affiche CB n° 78) sous le titre **L'histoire du monde**.

• **Le Tour de France** est un jeu de simulation créé avec l'accord de l'organisation officielle du Tour de France, et doit paraître fin mai.

• **Condottiere** est le jeu qui a gagné cette année le Gobelet d'or au concours des créateurs de Boulogne-Billancourt. C'est un jeu de cartes simple, amusant et qui sera édité en septembre.

Games Workshop France

• **Warhammer** - le jeu des batailles fantastiques : *Skavens* (paru - voir Tête d'affiche p. 17).

• **Warhammer 40,000** : *Space Wolves* (livret d'armées ; février), *Dark Millenium* (boîte d'extension ; avril).

• **Man O'War** est un jeu de plateau de combats maritimes dans le monde de Warhammer. Nous vous avions présenté la version anglaise en Têtes d'affiche dans CB n° 76.

Hexagonal

• **Vampire** : *Succubus Club* (background ; février).

• **Loup-garou** : la traduction de Werewolf, le deuxième des jeux de la gamme Storyteller, ne devrait plus tarder. Elle est présentée sous couverture dure (donc non trouée par une trace de griffes). L'écran est prévu pour février.

• **Rolemaster** : *Rolemaster Compagnon II* (des tas de règles et de tableaux ; mars).

Hexagones

• Cette revue belge de wargames va publier en hors-série la traduction du jeu **Austerlitz** de chez The Gamer, ainsi que le reste de la série napoléonienne.

Korum

• **Almery** est un nouveau jeu par correspondance. Son principe : avec son géant, son guerrier, son magicien et son homme-animal, posséder le plus de territoires possible.

Les Archanges boréens

• Ce petit éditeur propose un **Livret de campagne**, c'est-à-dire un livret de 32 pages qui rassemblent les informations importantes pour le meneur de jeu lorsqu'il fait jouer une campagne. Chez Julien Gest, 46 rue des Alouettes, 62580 Givenchy-en-Gohelle. Disponible pour 10 F (+15 F de port).

Ludodélire

• **Formule Dé** : *Grand prix d'Espagne* (mars). Deux autres grands prix seront édités cette année. ▷













Mécréants

● **Mécréants** est un wargame médiéval-fantastique avec figurines. L'idée est de constituer des groupes de combattants disparates en utilisant toutes les figurines dépareillées que vous possédez. Le jeu se présente sous la forme d'un livret A4 N&B photocopié de 42 p. On peut se le procurer chez Sortilèges, relais Descartes, 10 rue du Commerce, 49300 Cholet. ✆ : (16) 41.58.31.25.

MultiSim

● **Nephilim** : la réédition (corrigée) de Nephilim est prévue pour bientôt, *Le souffle du dragon* est une grande campagne sur le réenchantement de la Bretagne (7 scénarios, 270 pages, dans le genre des campagnes pour Cthulhu ; février), un « compagnon » – titre à venir – contiendra de nouvelles règles, des tables plus complètes d'événements pour les incarnations, etc. (avril), *Les Selenim* (supplément ; juin).
● **Rêve de Dragon** : *Voyage n° 1 : Le secret de Muringhen* (un scénario courant sur trois rêves, plus de 80 pages ; février), le *Voyage n° 2* est prévu pour juin.

Neimad

● Ce jeune auteur propose un background de space opera assez gigantesque, à l'échelle galactique, **L'empire du clonage**. Vaisseaux, pouvoirs psis, extraterrestres. C'est très original, un peu confus et touffu dans ses 130 pages N&B. Adaptable à tout système (précisions données pour Simulacres). Disponible chez Damien Jendrejeski, 69 rue Jean Jaurès, 93130 Noisy-le-Sec, pour 100 F (port compris).

Orgasm Production

● **L'An-Fer du Devoir** se présente sous la forme d'un livret A4 photocopié d'environ 50 pages. Il s'agit d'un système de wargame pour reproduire les combats du Viêt-Nam à l'échelle du peloton, chacun des soldats étant personnalisé. Commande chez Cédric Gobé, 21 rue André Leuret, 93250 Villemomble, pour 60 F port compris. Tél. : (1) 48.54.41.61.

Oriflam

● **Hawkmoon** : *Les portes du paradis* (campagne de trois scénarios ; janvier).
● **Tatou** n° 17 (février).
● **Pendragon** : *L'enfant-roi* (février).
● **Chill**, le jeu de l'épouvante de chez Mayfair Games sera traduit en avril.

Shaddam

● Les éditeurs du jeu Shaddam nous précisent qu'il ne s'agit pas, comme nous l'avons indiqué, d'un JpC de wargame mais d'un JpC stratégique, économique et diplomatique, et que le nombre de joueurs par galaxie a été diminué. Voilà voilà...

Simulacres

● **Nouvelle édition de Simulacres**, sous la forme d'un hors-série de Casus Belli (28 février).
● **Mamouth Age**, le jeu des hommes préhistoriques cyberpunk voit arriver sa version 2.2. Mieux présentée et organisée, aussi drôle. 74 pages N&B. Chez Julien Cesbron, 14 rue Fontaine, 75009 Paris. Disponible pour 50 F, port compris.
● **L'enfer du devoir** reparaît sous une édition corrigée et mieux présentée. Il s'agit d'un univers sur les combats du Viêt-nam (26 pages A4). Un supplément : *Les aigles de feu*, fournit de nouvelles règles, la description des hélicoptères, quelques missions (32 pages A4). Julien Gest, 46 rue des Alouettes, 62580 Givenchy-en-Gohelle. L'enfer du devoir est disponible pour 15 F, Les aigles de feu pour 25 F (+15 F de port).
● **Kamikaze** est un fanzine qui présente des mini univers. Le n° D nous propose de jouer des aventuriers dans les années trente. Dans 46 pages A5, on trouve un guide des années trente, quelques règles, un scénario. Disponible chez Joël Alexandre, 21 avenue Philippoteaux, 08200 Sedan, pour 15 F (port compris).
● **Aventures en Utopie**, écrit par Bonaventure, est un excellent supplément qui décrit ce genre « merveilleux » situé entre le fantastique de la Renaissance et la science-fiction du XIX[e] siècle (dans ce genre on peut citer *Les voyages de Gulliver*, *Le baron de Münchhausen*...). C'est un livret de 52 pages très bien présenté (A4 N&B) avec un résumé des règles de Simulacres. Le contenu : une adaptation des règles, une description de l'époque, de l'Utopie, un mini scénario. Disponible chez J.-P. Zanco, 4 rue Franc, 31000 Toulouse, pour 59 F (port compris).

Siroz Productions

● **Scales** : l'écran (plus 16 pages de scénarios et de créatures ; janvier), *Politique* (supplément de 128 pages décrivant l'implication des dragons dans le monde actuel, plus des êtres magiques, et deux scénarios ; janvier).
● **Gurps : Horreur** (paru, voir Tête d'affiche p. 16), *Cyberpunk* (janvier), une deuxième édition française de Gurps devrait voir le jour, corrigée, avec de nouvelles illustrations ; ce sera toujours la traduction de la 3[e] édition américaine (mars).
● **Bloodlust** : *Les frères de la nuit* (sur les sociétés secrètes et les armes ; mars).
● **INS/MV** : la seconde édition est disponible (voir Tête d'affiche p. 16).
● **Bitume** : une extension est prévue pour février, titre non définitif : *Calva-Pastis*.

Tritel

● Cette société propose **Daimyo**, un jeu par correspondance assisté par ordinateur. Pour les contacter, voir publicité p. 81.

TSR en français

En prévision pour 1994, deux produits TSR traduits par mois.
● **AD&D2** : *Le manuel complet du Magicien* (règles ; janvier), *Le manuel complet du Barde* (règles ; février), *Le manuel complet du Voleur* (règles ; mars).
● **Royaumes oubliés** : *L'aventure dans les Royaumes oubliés* (background ; paru), *Bestiaire monstrueux des Royaumes oubliés* (compilation des MC3 et MC11 ; février), *Les catacombes de Soirétoile* (aventures ; mars).
● **Dark Sun** : *Négociants des Sables* (supplément ; janvier).

MADE IN AILLEURS

Atlas Games

● **Pour Underground** (de chez Mayfair) : *Field Bent* (aventure ; février).

Avalon Hill

● **Road to Gettysburg** est une campagne de wargame sur cette période de trois semaines qui précéda la bataille de Gettysburg.

Chaosium

● **Elric !** : *Melniboné* (paru, voir Tête d'affiche p. 18), l'écran (attendu !).
● **Call of Cthulhu** : *Keeper's Compendium* est un excellent supplément qui fait notamment le point sur tous les livres et les secrets du monde de Lovecraft, y mêlant également des livres « réels » (paru).

Chessex

● **Albedo** : seconde édition de ce jeu de space opera dans lequel on incarne des animaux humanoïdes intelligents.

FASA

● **Earthdawn** : *Mists of Betrayal* est un scénario (niv. 1-3 ; paru), *Barsaive* est une boîte décrivant en détail cette province (2 livrets, une grande carte avec une réglette et un sextant, 36 cartes de créatures et trésors ; paru).
● **Shadowrun** : *Celtic Double-Cross* est un scénario qui utilise le décor du supplément Tír Na Nóg (paru).
● **BattleTech** : *Luthien* est un ensemble de scénarios basés sur la bataille de Luthien. Il contient aussi des personnages et de nouvelles règles (paru).

GDW

● **Dangerous Journeys** : *Ærth Bestiary vol. I* (recueil de monstres ; février).

ICE

● **Rolemaster** : *Arms Companion* (supplément de règles pour les guerriers ; paru), *Creatures & Treasures n° 3* (comme son nom l'indique ; février).
● **Greyworld** : c'est un nouveau magazine consacré aux produits ICE. Le n° 2 devrait déjà être en vente.
● **MERP** : la seconde édition est parue ainsi que *Maiar & Valar – People of Middle Earth vol. I. II*, et que le *MERP Campaign Guide* (compilation des anciens Campaign Guides I et II). Suivront l'écran (février) et la réédition de *Minas Tirith* (avril).
● **Champions** : *Justice not Law* (sourcebook de 192 pages destiné à compléter Dark Champions – voir Tête d'affiche p. 17 ; janvier), *Underworld Ennemies* (également pour Dark Champions ; février).
● **Hero System** : *Horror Hero* (supplément horreur pour ce système ; mars).

Mayfair Games

● **Underground** : *Fully Straped Always Packed* (sourcebook technologique avec fiches pour le notebook ; février), *Player's Handbook* (supplément de règles ; avril).
● **DC Heroes** : *DC Technical Manual* (accessoires techniques ; janvier).
● **Demons** : *Denizen of Diannor* (mars) ; *Denizen of Thanis* (avril).
● **Role Aids** : la fin de la campagne *Apocalypse* est parue.
● **Blood & Steel** est un jeu de cartes pour simuler des combats médiéval-fantastique réalistes, avec livre et écran de meneur de jeu (avril).

Palladium Book

● **Rifts®** : *Rifts® Dimensions Book 1 : Wormwood*, décrit un monde totalitaire dirigé par des dictateurs et un clergé inquisitorial (paru), *World Book V : Triax* (background ; mars).

Le saviez-vous ?

Terrace, un échiquier en relief arpenté par d'étranges pions hémisphériques, paru aux États-Unis il y a de cela quelques années, avait fait un four. Un jour, un exemplaire de ce jeu à l'aspect étrange tomba entre les mains des décorateurs de *Star Trek* qui décidèrent aussitôt de l'utiliser dans les nouveaux épisodes de la série, où il remplace désormais l'étrange et injouable jeu d'échecs tridimensionnel. Depuis, c'est devenu un succès commercial.



PHILIBERT

12, rue de la Grange
67000 STRASBOURG
Tél. : 88 32 65 35

JEUX DE ROLE

GU11N	**GURPS**	210
GU21N	CONAN	159
GU031N	GURPS MAGIE	133
GU041N	*GURPS ECRAN*	*95*
GU061N	*GURPS CYBER*	*133*
GU051N	*GURPS HORREUR*	*133*
GU061N	*GURPS CYBERPUNK*	*133*
N00163	**NEPHILIM**	213
N00263	ECRAN NEPHILIM	39
N00363	LES VEILLEURS	75
N00463	LES TEMPLIERS	170
N00563	LION VERT	113
N00663	*LES ARCANES MAJEURS*	*142*
S50005	**SHADOWRUN**	237
S50105	ECRAN SHADOWRUN	63
S50205	TIREZ SUR LE DRAGON	72
S50305	ECLIPSE TOTALE	72
S50405	*GUIDE DE SEATTLE*	*NC*
SP0405	SUPPLT SHADOWRUN	40
M20005	**CTHULHU 5eED CARTON**	190
M21505	NOUVEL ECRAN CTHULHU (MARS)	NC
M21905	LES ANNEES FOLLES	250
M22705	LES GRANDS ANCIENS	132
M22805	LES MYSTERES D'ARKHAM	151
M22905	LES DEMEURES DE L'EPOUVANTE	115
M23005	EXPERIENCES FATALES	114
M23205	RETOUR A DUNWICH	114
M23305	KINGS SPORT	114
M23405	NIGHTMARE AGENCY	122
M23505	FRERES DE SANG	114
M23605	LES CARTES DE MISKATONIC	94
M23705	*ORIENT EXPRESS (MARS)*	*NC*
SP0305	DOSSIER SPECIAL CTHULHU	40
M40005	**STAR WARS NOUVELLE EDITION**	180
M40105	LE GUIDE DE STAR WAR	104
M40505	MAT DE CAMPAGNE STAR WAR	76
M40605	LE GUIDE DE L'EMPIRE	113
M40705	BATAILLE DU SOLEIL D'OR	62
M40805	OUTRESPACE	65
M40905	SUPPLEMENT STAR WAR	103
M41005	GUIDE DE L'ALLIANCE	133
M41105	PLUIE D'ETOILES	66
M41205	LES RECUPERATEURS	66
M41305	MAN D'INSTR DU GEN CRACKE	82
M41405	LE DOMAINE DU MAL	71
M41505	L'ETOILE DE LA MORT	93
M41605	LES COORDONNEES D'ISIS	71
T20005	**TORG-LE LIVRE DE BASE**	250
T21205	GRIMOIRE PRATIQUE PIXAUD	114
T21305	*LE JAPON TECHNOLOGIQUE*	*161*
W00105	**WARHAMMER JDR BASE**	180
W00405	MORT SUR LE REIK	150
W00505	LE POUV DERR LE TRONE	138
W01005	LE SEIGNEUR DES LICHES	114
W01105	ECRAN WARHAMMER	38
W01205	1ER COMPAGNON DE WARHAM	114
W01305	LE FEU DANS LA MONTAGNE	114
W01405	LE SANG DANS LES TENEBRES	104
W01505	LA MORT SUR LE ROCHER	104
W01605	LA GUERRE AU ROYAUME ...	114
W01705	SOMBRE EST L'AILE DE LA MORT	123
W01805	*LE CHATEAU DE DRECHENFELS*	*123*
003000U	**JRTM**	199
003010U	ECRAN JRTM	59
003030U	LES CREATURES DES TERRES DU MIL.	84
003550U	*LA PORTE DES GOBELINS*	*65*
400100U	NORTHWESTERN ME GAZETTER	156
007000U	**ROLEMASTER V FR (PROMO)**	240
007010U	ECRAN ROLEMASTER	59
007020U	CREATURES ET TRESORS	125
007030U	ROLEMASTER COMPANION	105
007510U	L'HORREUR D'ORGILLION	65
401060U	ELEMENTAL COMPANION	117
401800U	*ROLEMASTER COMPANION VI*	*110*
401180U	SPELL USER COMPANION	126
401810U	ORIENTAL COMPANION	116
401190U	ALCHEMY COMPANION	153
011000U	**VAMPIRE (PROMO)**	130
011010U	ECRAN VAMPIRE	60
011020U	DES CENDRES AUX CENDRES	93
011030U	LES LIENS DU SANG	59
011040U	CHICAGO BY NIGHT	150
011050U	*SUCCUBUS CLUB*	*NC*
1N011N	**IN NOMINE SATANIS NELLE EDIT°**	209
1N111N	NOUVEL ECRAN IN NOMINE	95
1N121N	INSH'ALLAH	120
1N131N	SCRIPTARIUM VERITAS	179
1N141N	DEMENTIA PROFUNDIS	120
1N151N	HEAVEN AND HELL	120

Nouveau chez Descartes
MALEFICES :
LE VOILE DE KALI

ST011N	**STELLA INQUISITORUS**	217
ST021N	ECRAN STELLA	95
ST031N	STRYCHNINE IV	120
BD011N	**BLOODLUST**	226
BD021N	ECRAN BLOODLUST	94
BD031N	FLOCONS DE SANG	137
BD041N	POUSSIERE D'ANGE	137
BD051N	L'ENCLUME ET LE MARTEAU	137
BD061N	SOUVENIRS DE GUERRE	137
BD071N	*LES JOYAUX DE PÔLE*	*151*
BD081N	*CONTES ET LEGENDES*	*137*
BD091N	*LES FRERES DE LA NUIT (01/94)*	*NC*
BT011N	**BITUME MK5**	139
BT021N	ECRAN BITUME	84
BT071N	PARIS BREST	109
BT081N	CASSOULET...	NC
SC011N	**SCALES**	226
SC021N	ECRAN SCALES	95
SC031N	POLITIQUE	133
HM011N	**HEAVY METAL**	220
HM021N	URBAN GUERILLA	126
HM031N	ECRAN HEAVY METAL	89
HM041N	KILLING TEKNOLOGY	126
CYB119	**CYBERPUNK**	225
CYB219	*ECRAN CYBERPUNK*	*85*
CYB319	CYB SOLO OF FORTUNE	119
CYB519	NIGHT CITY	208
CYB619	FORLORN HOPE	132
CYB719	PROTECT & SERVE	137

Enfin en français :
Loup-Garou : 189F

CYB819	*LES ENFANTS DE LA NUIT*	*137*
HAW119	**HAWKMOON BASE**	240
HAW219	ECRAN HAWKMOON	88
HAW319	L'ILE BRISEE	134
HAW419	LA FRANCE	220
HAW519	KAMARG	126
HAW619	L'EMPIRE TENEBREUX	138
HAW719	*LES PORTES DU PARADIS*	*140*
RQ119	**RUNEQUEST**	230
RQ419	LES MONTS ARC EN CIEL	118
RQ619	LES RUINES HANTEES	88
RQ719	LES SECRETS OUBLIES	209
RQ819	GUERRIERS DU SOLEIL	190
RQ919	*LES ROI DE SARTAR*	*NC*
ST0119	**STORMBRINGER BASE**	227
ST0219	ECRAN DE JEU STORM	84
ST0619	LE VOLEUR D'AMES	128
ST0719	LE LOUP BLANC	114
ST0819	LES SORCIERS DE PAN TANG	132
ST0919	PERILS DANS LES JEUNES ROYAUMES	137
ST01019	*LES SEIGNEURS DES MERS*	*137*
PEN119	**PENDRAGON**	230
PEN219	ECRAN PENDRAGON	88
PEN319	CHEVALIER AVENTUREUX	190
PEN419	SANG ET LUXURE	140
PEN519	*L'ENFANT ROI*	*198*
	TSR	
NOUVEAU	*MANUEL DU GUERRIER*	*130*
210005	GUIDE DU MAITRE	160
210105	MANUEL DES JOUEURS	160
210205	*BESTIAIRE MONSTRUEUX*	*229*
210805	MYTHES & LEGENDES	160
211705	LE PSIONIQUE EN FRANCAIS	130
926305	ECRAN DU MAITRE	65
926405	FEUILLES DE PERSONNAGES	79
921705	SELENAE (MOONSHAE VF)	91
F03105	ROYAUMES OUBLIES	195
107005	D&D BASIC (EN FRANCAIS)	240
212705	COMPLETE BARD'S HANDBOOK	135
212405	COMPLETE DWARVES HANDBOOK	135
213105	COMPLETE ELF HANDBOOK	135
213405	COMPLETE GNOMES & HALFLINGS HB	135
213505	COMPLETE HUMANOIDS HANDBOOK	135
935605	WIZARD SPELL CARDS	155
936205	PRIEST SPELL CARDS	155
942305	MAGICAL ITEMS DECK CARDS	150
210605	FORGOTTEN REALMS ADVENT	156
108305	MENZOBERRANZAN BOXED	245
935805	AURORA'S WHOLE CATALOGUE	65
929705	DRACONOMICON	136
932605	DRAW OF THE UNDERDARK	132
934605	PIRATES OF THE FALLEN STA	136
106805	GREYHAWK WARS	165
107705	AL QADIM LAND OF FATE	180
936605	GOLDEN VOYAGES SOURCE B	149
105305	REALMS OF TERROR RAVENLOFT	161
240005	*DARKSUN (VF)*	*219*
212105	*RECUEIL DE MAGIE (VF)*	*156*
240105	*LIBERTE (FREEDOM) (VF)*	*195*

TRES LARGE CHOIX AD&D EN STOCK

AR105	***ARS MAGICA***	*237*
AR205	*ECRAN ARS MAGICA*	*90*
AR305	*MAITRE DES NUITS*	*85*
SP0605	*SUPPLEMENT ARS MAGICA*	*40*

REVE DE DRAGON
NOUVELLE EDIT°
266F

JEUX DE PLATEAU

M85505	**CIVILISATION**	298
D10005	**DUNE (VF)**	290
B20305	**BLOOD BOWL NVLLE EDIT**	340
B20405	LES STARS DE BLOOD BOWL	159
B20505	SUPPLEMENT BLOOD BOWL	159
F0R14	**FORMULE Dé**	275
P214	CIRCUIT MAGNY COURS	120
P314	CIRCUIT DE MONZA	120
F114	**FULL METAL PLANETE**	298
F414	FULL PLATEAU MODULAIRE	99
IGOR (PROMO)		220
TERRAIN VAGUE		239
SILVERSTONE PR FORMULE DE		120

PHILIBERT RECHERCHE UN VENDEUR JEUX.
Envoyez Lettre et C.V. à :
PHILIBERT S.à.R.L.
12, rue de la Grange
67000 STRASBOURG

LES ENVOIS SONT POSTES EN **RECOMMANDE**
PORT : 35 FF EN FRANCE METROPOLITAINE
COLISSIMO 60FF
FRANCO DE PORT POUR TOUTE COMMANDE MINIMUM DE 500 FF (SAUF COLISSIMO)
PAIEMENT PAR CARTE BANCAIRE SUR SIMPLE APPEL TELEPHONIQUE

CATALOGUE GENERAL 2EME EDITION
GRATUIT UN CHOIX MONSTRUEUX !!!

Conception D.G. 67000 Strasbourg



• **Island at the Edge of the World** est une grosse campagne médiéval-fantastique de 144 pages bien remplies (paru).
• **Compendium of Contemporary Weapons** (paru, voir Tête d'affiche p. 20).

Phage Press

• **Amber** : *Shadow Knights*, le premiers supplément/sourcebook pour ce jeu est disponible.

R. Talsorian Games

• **Cyberpunk** : *Rache Batrmoss' Guide to the Net* (background ; paru), *Wild Space : A Guide to The Streets* (background ; février), *Bastille Day* (scénario pour Cybergeneration ; mars).

TSR

Nouvelle orientation éditoriale pour l'année 1994 chez TSR. Tout d'abord, le quasi-abandon de la gamme D&D. Si la boîte de base et les Rules Cyclopedia seront réimprimées et toujours disponibles, il n'y a pas de nouveautés prévues cette année et les anciens suppléments disparaîtront sans doute au fur et à mesure. On remarque d'ailleurs que dans le même temps, le monde de Mystara – créé pour D&D – est entièrement refondu, réécrit et adapté pour AD&D.
Quant à la gamme AD&D, elle comprend maintenant des produits facilitant l'accès aux nouveaux joueurs, comme des CD audio.
A noter qu'il n'est quasiment plus fait allusion au fait qu'il existait une première édition à AD&D, et l'on joue maintenant exclusivement à la seconde édition. Vingt ans après D&D, c'est une nouvelle époque qui commence !
• **Jeux de plateau** : *Wild Space* est un jeu de la même collection que l'excellent Dragon Strike, mais faisant référence au monde de Spelljammer (K7 de présentation vidéo, plateau, pions ; juin).
• **Dungeons & Dragons** : *Champions of Mystara* est donc le dernier supplément pour D&D. Cette grosse boîte décrit le monde de la princesse Ark, développé au fil des ans dans le magazine *Dragon*. On y trouve des livrets de background, des règles de création de bateaux volants, des plans… (paru).
• **AD&D Ligne de base** : *The Glory of Rome Campaign Sourcebook* (livret de 96 pages sur l'Empire romain ; paru) ; *Lankhmar City of Adventure* (livret de 160 pages, plus une carte, décrivant la ville imaginée par Leiber ; paru), *Tales of Enchantments* (scénario niv. 5-8 ; paru), *Book of Artifacts* (livre dur regroupant tous les artefacts connus ; paru), *Cleric's Challenge* (scénario pour un clerc et un meneur de jeu ; paru), *The Complete Ranger's Handbook* (128 pages ; janvier). *First Quest* est un nouveau type de produit. Dans une boîte classique, on trouvera un écran 6 volets, une carte format poster, des figurines en plastique, des livrets de 16/32/32/8/8 pages, des dés, un CD audio. Le tout est destiné à apprendre aux gens à jouer à AD&D avec seulement 16 pages de règles (mai). Les *Fighter's Screen, Priest's Screen, Wizard's Screen* et *Thief's Screen* comprennent un mini écran de références pour chaque classe de personnage (en fait un mini prisme triangulaire – genre barre de Toblerone – à poser devant soi) et quatre feuilles de références (juillet). Un peu plus tard viendront les *Fighter's Player Pack, Priest's Player Pack, Wizard's Player*



Le saviez-vous ?

Tom Cruise doit bientôt interpréter au cinéma le personnage de Lestat, le vampire du roman *Entretien avec un vampire*. Mais pour ne pas « ternir » l'image de l'acteur, Lestat ne sera plus homosexuel ! On ne précise pas si Tom Cruise va porter des talonnettes ou faire réduire la taille de Lestat.
Dans le même genre, on imagine bien des producteurs demandant à Danny de Vitto d'incarner l'elfe Legolas du *Seigneur des Anneaux*, mais moustachu, parce que ça fait plus homme des bois.



Panorama de la presse wargame

• **Command Magazine** n° 25 contient un jeu en encart intitulé When Eagles Fight – The First World War in the East. En effet, wargame et dossier historique sont consacrés aux opérations sur le front de l'Est durant la Première Guerre mondiale, et plus particulièrement aux batailles de Tannenberg et des lacs Mazures qui virent s'affronter Russes, Allemands et Austro-Hongrois. Cet aspect de la Grande Guerre, généralement délaissé, est pourtant passionnant. C'est l'un des seuls fronts de ce conflit où se déroula une guerre de mouvement (le « pain béni » des wargameurs) ; et de la défaite russe surgit l'un des plus importants événements du XXe siècle : la Révolution d'Octobre et la prise du pouvoir par les Bolcheviques. Outre ce dossier, on trouvera d'excellents articles sur le rôle des uniformes dans l'histoire militaire, le siège de la ville de Tyr, en Phénicie, par Alexandre le Grand, un panorama des mille ans d'histoire de l'armée romaine, un récit poignant sur une anecdote de la guerre navale dans le Pacifique et un index de tous les articles parus dans ce magazine depuis sa création.

• **Strategy & Tactics**. Le n° 163 nous entraîne au XVIIIe siècle avec un dossier historique et un jeu en encart consacrés à la guerre de Sept Ans en Europe (1756 - 1763), qui vit la Prusse du « roi-philosophe » Frédéric II aux prises avec une coalition d'Autrichiens, de Russes, de Saxons, et de Français. Tous les wargameurs gagneront à se pencher sur le Siècle des Lumières et la (soi-disant) « guerre en dentelles », et ce pour de multiples raisons. D'une part parce que Frédéric II fut un des plus grands stratèges et tacticiens de l'Histoire et que les guerres qu'il mena furent longtemps étudiées dans tous les états-majors du monde (Napoléon lui-même fut un de ses principaux admirateurs), et d'autre part parce que cette époque charnière dans l'histoire de l'art de la guerre vit apparaître deux outils majeurs à la disposition des stratèges : les écrits des premiers grands théoriciens militaires (Folard, Guibert, Choderlos de Laclos, etc.) et… les premiers véritables wargames, alors baptisés Kriegspiel (suprématie prussienne oblige !). Les plus anciens dans notre hobby se souviendront qu'un jeu stratégique sur ce thème avait été publié par Avalon Hill il y a plusieurs années sous le titre de Frederick the Great. Outre ce dossier, on trouvera des articles sur les armements en service durant la guerre de Sécession et sur l'œuvre de Sébastien Vauban, le génial spécialiste des fortifications. Le n° 164 est consacré quant à lui à un sujet très original et d'une grande actualité : les guerres balkaniques de 1912 - 1913, qui furent le prélude au premier conflit mondial et dont nous vivons encore les conséquences aujourd'hui, en ex-Yougoslavie et peut-être aussi bientôt dans le reste de la péninsule balkanique (Albanie, Macédoine, etc.)… Suivent des articles sur l'analyse du commandement des opérations de la 1re Armée Panzer en Ukraine, au printemps 1944, et un portrait de James Burnham, l'un des théoriciens américains les plus importants de la Guerre froide.

• **La Revue historique des Armées** n° 4 - 1993 est entièrement consacré à un dossier intitulé « Défense et Europe ». Parmi les articles les plus intéressants, j'ai relevé : les hussards, un phénomène européen ; influences française et prussienne sur l'organisation de l'armée piémontaise (1831 - 1861) ; Ferdinand-Otto Miksche, une carrière en Europe (1922 - 1955) ; l'aviation française en Pologne (janvier 1936 - septembre 1939) ; marines française, italienne et Kriegsmarine (1919 - 1939), par Philippe Masson ; la première guerre balkanique et la marine française. Cette revue peut être commandée à l'adresse suivante : Revue historique des Armées, Château de Vincennes, BP 108, 00481 Armées.

Laurent Henninger



Pack, Thief's Player Pack; qui sont des malettes en plastique contenant le « screen » correspondant plus trois figurines, plus des dés, plus des feuilles de personnage, plus un crayon, plus un guide de peinture; bref de quoi offrir aux fanas (septembre). En vrac: *Council of Wyrms* (un scénario avec une idée « originale »: tous les joueurs incarnent des dragons; juillet), *Deck of Encounters* (400 cartes de monstres; *Set 1* en février; *Set 2* en juillet), *Treasure Chest* (64 cartes au trésor détachables, avec un mini scénario, la carte pour le meneur de jeu étant plus complète que celles pour les joueurs; mars), *Temple, Tower and Tomb* (trois petits « donjons » remplis de pièges vicieux, dans la lignée de Tomb of Horrors et Realms of Horror; juin), *Red Steel* (une campagne comprenant un CD audio, destinée à tout univers AD&D et introduisant un métal magique; novembre).

● **Forgotten Realms**: *The Dalelands* (background de 64 pages; paru); *Doom of Daggerdale* (scénario niv. 1-3; paru), *The Code of the Harpers* (sourcebook sur ces bardes magiciens d'ascendance elfe; paru), *Ruins of Undermountain II: The Deep Levels* (on ne change pas une équipe qui gagne. Après avoir exploré un gigantastique donjon, les aventuriers découvrent de nouveaux niveaux plus profonds; mars), *City of Splendors* (une boîte qui décrit la ville de Waterdeeps; août), *Elves of Evermeet* (background - contient des elfes; avril), « *Marco » Volo: Departure, Journey et Arrival* (trois scénarios d'introduction à Forgotten Realms; juin, août et décembre), *Cormyr* (background; février).



● **Mystara**: cet univers de jeu était celui de D&D, il est maintenant repris pour AD&D. *Karameikos: Kingdom of Adventure* est une boîte classique qui décrit ce monde avec des livrets, des cartes mais aussi un CD audio d'ambiance (août), *Monstrous Compendium Mystara Appendix* (tous les monstres D&D de Mystara repris en AD&D; août), *Hail the Heroes* (une nouvelle ligne d'aventures pour joueurs débutants à AD&D, niveau 1 à 4, comprenant en plus du scénario traditionnel un CD audio d'ambiance et de description de lieux et de personnages; novembre), *Night of the Vampire* (scénario avec CD audio; novembre).

● **Planescape**: cette nouvelle ligne de produits pour AD&D permet aux aventuriers confirmés de voyager entre les divers plans d'existence et d'y rencontrer leurs formidables résidants. *Planescape Campaign Setting* est une boîte avec force livrets et cartes, et décrit principalement la cité de Sigil, porte de passage vers tous les plans (mai); *The Eternal Boundary* (scénario niv. 1-5 dans la cité de Sigil; juin), *Monstrous Compendium Planescape Appendix* (remplace l'appendix sur les Outer Planes; juillet), *Planes of Chaos* (description des cinq plans du chaos; août), *In the Abyss* (scénario niv. 7-10; novembre), *The Deva Spark* (scénario niv. 5-9; décembre), *The Well of Worlds* (informations et courts scénarios pour chacun des plans d'existence; octobre).

● **DragonLance**: *Dwarven Kingdoms of Krynn* (tous les secrets des nains dans une seule grosse boîte; paru), *Leaves from the Inn of the Last Home* (réédition de textes sur le monde de DragonLance; paru), *Book of Lairs* (nombreuses courtes aventures; janvier), *DragonLance Classics, Volume 3* (la réédition en un volume des scénarios classiques DL11 à DL14, complétant ainsi la collection; octobre).

● **Al-Qadim**: *Secrets of the Lamp* (tout savoir sur les génies en plusieurs livrets, cartes, etc.; paru), *Ruined Kingdoms* (neuf aventures niv. 4-12, avec la description de deux royaumes; février), *The Complete Sha'ir's Handbook* (règles pour ces magiciens qui commandent aux génies; avril), *Cities of Bone* (aventures niv. 4-10 dans les ruines de Zakhara; juin), *Corsaires of the Great Sea* (aventures niv. 6-9 et background; août).

● **Dark Sun**: *Earth, Air, Fire and Water* (compléments sur la magie élémentaire; paru), *Elves of Athas* (contient des elfes; paru), *Merchant House of Amketch* (scénario 4-7; paru), *Maurauders of Nibenay* (scénario 5-8; janvier), *Black Spine* (scénario 7-10 faisant suite à Marauders of Nibenay; mars), *Forest Maker* (scénario 11-13, qui abandonne le format des carnets à spirale pour revenir à un livret classique; mai); *The Will and the Way: Psionicists of Athas* (de nouveaux pouvoirs psis; juillet).

● **Ravenloft**: *House of Strahd* (réédition modifiée du scénario original Ravenloft, niv. 6-13; paru), *Van Richten's Guide to the Created* (informations sur les monstres à la Frankenstein; février), *Ravenloft Campaign Setting* (nouvelle édition; juin), *Van Richten's Guide to the Ancient Dead* (informations sur les momies; août), *Monstrous Compendium Ravenloft Appendix vol. III* (des monstres; novembre); *Masque of the Red Death and OtherTales* (pour jouer dans un univers victorien d'une Terre alternative, avec des références aux univers littéraires de Bram Stocker, Edgar Allen Poe et H.P. Lovecraft; novembre), *Adam Wrath* (scénario niv. 5-7; avril), *The Awakening* (scénario niv. 7-10; septembre), *Hour of the Knife* (scénario niv. 5-8; octobre).

● **Buck Rogers**: le jeu est paru (voir Tête d'affiche p. 18), ainsi que le seul supplément prévu: *War against the Han*.

● **Gamma World**: rien de prévu cette année.

● **Amazing Engine**: rappelons que cette série présente des jeux de rôle complets avec un système générique et commun à tous les univers. *Magitech* (et si la magie existait sur une Terre parallèle, dans les années 90?; paru). *The Once & Future King* (la Table ronde du futur, assistée par l'Intelligence Artificielle Merlin, lutte contre les envahisseurs extraterrestres; mars). *Metamorphosis Alpha to Omega* (l'exploration d'un vaisseau colonie perdu dans les étoiles, point de départ de l'univers du jeu Gamma World; juin). *Kromosome* (cybernétique et biotechnologie dans un monde futur bien sombre; septembre), *Tabloid!* (un univers fantaisiste où « la mère cachée d'Elvis Presley élevait des chiens extraterrestres cannibales sous surveillance du FBI »; décembre).

West End Games

● **Shatterzone**: *The Zeenarchs* (sourcebook; mars).

White Wolf

● Le magazine White Wolf devient mensuel et change de rédacteur en chef. Dans le n° 38, on peut y voir des français(es) venu(e)s à la Gen Con.

● **Vampire**: *Dark Colony* (la Nouvelle-Angleterre; paru – voir Tête d'affiche p. 16), *Clan Book Nosferatu* (paru), des T-shirts pour chaque famille de vampires (disponibles), *Bloody Heart: Diablery England* (background sur Londres; paru), *Berlin by Night* (sourcebook; février), *The Book of Nod* (le *Necronomicon* de Vampire; février).

● **Werewolf**: *Umbra: Velvet Shadow* (supplément sur le monde spirituel; paru), *Rage across Russia* (campagne; février); *Black Furies Tribe Book* (supplément sur l'une des tribus; avril).

● **Ars Magica**: *Dawn of Darkness* (scénario; paru), le jeu passe chez l'éditeur Wizards of the Coast.

● **Mage™ - The Ascension™**: *The Book of Chantries* (tous sur les écoles des mages; paru), *Loom of Fate* (aventure prolongeant celle des règles; février), T-shirt Mage (février), *Technocracy: The Progenitors* (sourcebook sur l'une des « écoles » de magie; mars), Michael Kaluta Portfolio (des dessins de l'auteur des planches dans Mage; mars).

Wizards of the Coast

● **Magic: - The Gathering**. Voir notre Tête d'affiche p. 17. Ce jeu est en passe de devenir l'événement ludique de 1993 outre Atlantique. Attention, toutes les informations que nous vous donnons ici ont été recoupées mais non vérifiées, elles ont donc des chances raisonnables d'être justes. Ce jeu de cartes est donc paru pour la Gen Con, et les quelques exemplaires alors en vente ont disparu très vite. Un deuxième tirage, proposé en septembre, aurait disparu en quinze jours des boutiques (soit 80 000 jeux de base, 330 000 boosters packs, soit plus de 1 million et demi de dollars de ventes. Aux États-Unis, les ventes se sont faites autant dans les boutiques de BD que les boutiques de jeu – peu nombreuses dans ce pays); alors que le troisième tirage aurait été épuisé avant même la mise en vente, du fait des commandes. Le quatrième tirage, destiné à l'Europe, aurait été rapatrié en partie aux États-Unis pour suppléer aux manques. Enfin, il a été décidé de faire une version dite International Unlimited (en effet, chaque tirage avait un nombre de paquets limité, et une bordure légèrement différente – en général sombre –, l'édition illimitée ayant une bordure blanche). Le *Collector Set* (5 000 ex. européens, 10 000 ex. pour les États-Unis) regroupant les 302 cartes, sorti en décembre, serait déjà épuisé. Enfin, Wizards of The Coast aurait fait les meilleures ventes de jeux aux États-Unis pour septembre et octobre, et serait passée quatrième société en chiffre d'affaires après TSR, Fasa et White Wolf. On raconte aussi (mais est-ce une fable?) que les auteurs du jeu l'aurait proposé à Steve Jackson qui aurait alors refusé de l'éditer, ayant déjà été échaudé par des jeux de cartes. Une extension regroupant plus de 76 cartes, *Arabian Nights*, vendue en boosters de 8 cartes, serait déjà épuisée (parue en décembre, épuisée en décembre). Aucune réédition n'est prévue pour le moment mais on parle de deux nouvelles séries limitées: *Antiquities* (mars) suivie de *Legends*.

● D'autres jeux de cartes devraient paraître puisque Wizards of the Coast a signé des contrats avec White Wolf pour un jeu sur Vampire et avec Talsorian pour un jeu sur Cyberpunk.

● **Ars Magica** quitte White Wolf et passe chez Wizards of the Coast (les fondateurs de WoC sont d'anciens membres de WW).

● **The Primal Order** est un jeu de rôle plutôt médiéval-fantastique qui joue sur les conflits entre dieux.



Le saviez-vous ?

Le 11 janvier 94, lors d'une vente aux enchères faite par Sotheby's à New York, un Nécessaire complet de chasseur de vampire, datant du XIX[e] siècle, estimé à 3 500 $, est parti pour 12 000 $. Il se composait d'une boîte en acajou cerclée de cuivre, longue de 83 cm, contenant, répartis en deux casiers superposés : des potions déshydratées dans des contenants variés, une balance, une longue-vue, une Bible, un pieu, un écritoire portable, un pistolet à percussion dissimulé dans un crucifix recouvert d'ivoire. Sur son couvercle, fendu, figure une étiquette imprimée, prétendument celle du fabriquant, un certain Professor Blomberg.



WARGAMES

(jusqu'au 15 mars 1994)

- World in Flames (vo) 389 F
- ASL (vo) 329 F
- Kursk (F) 175 F
- Guerre des Héros (F) 215 F

JEUX DE ROLE

(jusqu'au 15 mars 1994)

- Loup-Garou (F) 175 F
- JRTM (F) 159 F
- Elric (vo) 135 F
- Chantry (Mage) 89 F
- Dark Sun (F) 199 F

MARQUE-PAGE

(jusqu'au 15 mars 1994)

Continuez la collection !
1 marque-page offert pour tout achat, Ce mois-ci:

- Loup-Garou
- AD&D
- Shadowrun

Exemple de Marque Page (SCALES)

Note : Les jeux avec un "❒" sont en français, avec un "○"sont en anglais. Les jeux soulignés sont des nouveautés.
Liste complète de nos jeux sur simple demande. **PRIX VALABLES JUSQU'AU 30 MARS 1994**

JEUX DE ROLE	
AD&D	
❒ Manuel joueur	160 F
❒ Guide du maître	160 F
❒ Mythes & legendes	160 F
❒ Ecran AD&D	65 F
❒ Feuilles de perso	79 F
❒ Livre des psioniques	130 F
❒ Bestiaire monstrueux	229 F
❒ *Livre des guerriers*	130 F
○ Monstrous manual	189 F
○ Monstrous 1	165 F
○ *" Ravenloft 2*	99 F
○ " Dark Sun	99 F
○ Cardmaster deck	165 F
○ Arms & Equipm.	125 F
○ Dragon Mountain	275 F
○ Glory of Rome	120 F
○ Complete bard	120 F
○ Complete gnomes	120 F
○ complete humanoïds	120 F
○ complete Elves	120 F
○ Book of artifacts	125 F
○ Calendrier DL 94	75 F
○ Calend.womens 94	75 F
○ *1993 Factory set*	185 F
○ *Complete Ranger*	115 F
○ Dragon 200	39 F
○ Dungeon 45	39 F
❒ **Roy. Oubliés**	195 F
❒ Sélénaé	90 F
❒ Empire de la côte	105 F
❒ *Aventure en R.O.*	159 F
○ Forgot.realms 2nd Ed.	229 F
○ Menzoberranzan	239 F
○ Myth Drannor	149 F
○ *Guide to north*	80 F
○ *Player's guide F.R.*	115 F
○ FOR4 code of harpers	125 F
○ Atlas of F.R.	139 F
○ FRS1 Dalelands	75 F
○ **Tales of Lance**	149 F
○ Art of DL	139 F
○ DL player's guide	129 F
○ *DLT2 book of lairs*	80 F
○ DL aventures	139 F
○ **Ravenloft**	179 F
○ *RM5 dark of moon*	69 F
○ Forbidden lore	155 F
○ House of Strahd	89 F
○ Castle forlon	14 9 F
❒ **Dark Sun**	219 F
❒ Liberté	195 F
❒ Tribus esclaves	109 F
○ Complete gladiators	129 F
○ *DSM3 marauders*	125 F
○ DSS3 elves of Athas	89 F

○ **Al-Qadim**	149 F
○ City of delights	149 F
○ secrets of lamp	139 F
○ **Role Aids**	
○ Demons	169 F
○ *Denizens of Og*	105 F
○ *Denizens of Verekna*	135 F
○ Arch Magic	215 F
○ Demons II	235 F
○ *Apocalypse*	235 F
❒ **Alienoids**	139 F
○ **Amaz. Faerie**	189 F
○ **Am. Bughunter**	189 F
○ *Galactos barrier*	139 F
○ **Amber**	175 F
○ *Shadow Knight*	179 F
❒ **Animonde**	165 F
❒ **Appel Cthulhu**	190 F
❒ Ecran Cthulhu	68 F
❒ Supplément Cthulhu	99 F
❒ Cthulhu by gaslight	119 F
❒ Cthulhu 90	119 F
❒ Les années folles	250 F
❒ Masques Nyarlath.	167 F
❒ Rejeton d'Azathoth	119 F
❒ Asile d'aliénés	99 F
❒ Malédiction Cthoniens	99 F
❒ Trace de Tsathogghua	99 F
❒ Terreur sur Arkham	69 F
❒ Seul face au Wendigo	59 F
❒ Terror Australis	109 F
❒ Oeufs de Karlatt	139 F
❒ Ombres Yog Sothoth	99 F
❒ Terreur sur Arkham	69 F
❒ Recherche de Kadath	99 F
❒ Grands Anciens	132 F
❒ Monstres de Cthulhu	99 F
❒ Mystères à Arkham	151 F
❒ Demeures de l'Epou.	115 F
❒ Experiences fatales	114 F
❒ Retour à Dunwich	114 F
❒ Kingsport	114 F
❒ Frères de sang	114 F
❒ Nightmare Agency	122 F
❒ Destination Epouv.	119 F
❒ Miskatonic	94 F
○ Investigator's comp.	99 F
○ *sacraments of evil*	165 F
❒ **Ars Magica**	237 F
❒ Ecran Ars Magica	90 F
❒ Maître des nuées	85 F
○ Iberia	95 F
○ Rome	95 F
○ Mythic Europe	139 F
○ Maleficium	139 F
○ Pax Dei	139 F
○ Faeries	139 F
○ Midsummer night	94 F
○ Wizard's grimoire	139 F

○ Twelfth Night	94 F
❒ **Berlin XVIII 3**	209 F
❒ *Ecran Berlin 3*	95 F
❒ Marxmen 12.35	137 F
❒ Berliner Nacht	120 F
❒ **Bitume**	139 F
❒ Ecran Bitume	89 F
❒ Paris Brest	109 F
❒ **Bloodlust**	226 F
❒ Ecran Bloddlust	94 F
❒ Flocons de sang	137 F
❒ Enclume et Marteau	137 F
❒ Souvenirs de guerre	137 F
❒ Les joyaux de Pôle	151 F
❒ Contes et legendes	137 F
❒ *Frères de la nuit*	137 F
❒ **Capit. Vaudou**	59 F
❒ **Cyberpunk**	225 F
❒ Ecran Cyb.(déc.)	84 F
❒ Night City	208 F
❒ Forlon Hope	132 F
❒ Protect & Serve	137 F
❒ Enfants de la nuit	137 F
❒ *Mega Poster 1*	80 F
❒ *Mega Poster 2*	80 F
○ Corp book 1	75 F
○ Corp book 2	75 F
○ Corp book 3	75 F
○ Necrology 1	69 F
○ Necrology 2	69 F
○ Necrology 3	69 F
○ Chromebook 2	95 F
○ Survival of fittest	69 F
Interface ○3 ○4 ○6	39 F
○ Chrome berets	109 F
○ Maximum metal	95 F
○ Comp.of firearms	165 F
○Deep Space	95 F
○ Home of brave	115 F
○ Bonin horse	69 F
○ King concrete jungle	85 F
○ *Grimm's cybertales*	130 F
○ Cybergeneration	139 F
○ *- Bastille day*	45 F
○ Media Junkie	85 F
○ *Media Junkie 2*	79 F
○ *Guide to tne net*	115 F
○ **DC Heroes 3**	215 F
○ Who's who I	169 F
○ Who's who II	169 F
○ Atlas of DC universe	169 F
○ Watchmen sourceb.	89 F
❒ **D&D**	265 F
Gazetteer ○2 ○4 ○6	89 F
○7 ○10 ○11	89 F
○12 ○13 ○14	89 F
○ *Poor wizard alm.II*	65 F
❒ **Emp.Galactique**	89 F
❒ Encyclopédie Gal.1	125 F

❒ Encyclopédie Gal.2	140 F
○ **Earthdawn**	275 F
○ Ecran	115 F
○ Mists of bestrayal	75 F
○ *Barsaive campaign*	219 F
❒ **GURPS**	210 F
❒ Conan	159 F
❒ Magie	133 F
❒ Horreur	133 F
❒ *Cyberpunk*	133 F
❒ *Ecran*	95 F
○ Vampire	169 F
○ Vehicles	169 F
○ *Werewolf*	169 F
○ *Creatures of night*	169 F
○ **HarnMaster**	169 F
○ Pilot's Almanac	169 F
○ HarnWorld	169 F
○ Cities of Harn	215 F
○ Gods of Harn	139 F
○ Castles of Harn	139 F
○ Shorkyne	255 F
○ Battlelust	255 F
○ Harnlore 11	89 F
❒ **Hawkmoon**	240 F
❒ Ecran Hawkmoon	88 F
❒ L'île brisée	134 F
❒ La France	220 F
❒ La Kamarg	126 F
❒ Empire ténébreux	138 F
❒ *Porte du Paradis*	140 F
❒ **Heavy Metal**	220 F
❒ Ecran	89 F
❒ Killing Teknology	126 F
❒ Urban Guerilla	126 F
❒ **Hurlements**	199 F
❒ Hurlelune 2	89 F
❒ Hurlelune 3	89 F
❒ Hurlelune 4	89 F
❒ Hurlelune 5	126 F
❒ Hurlelune 6	126 F
❒ ***In N. Satanis 2***	209 F
❒ Ecran INS	95 F
❒ Baron Samedi	120 F
❒ Mors ultima ratio	120 F
❒ Daemonix remix	120 F
❒ Il était une fois	120 F
❒ Mindstorm	120 F
❒ Inch Allah	120 F
❒ Scriptarium veritas	179 F
❒ Demencia Profundis	120 F
❒ Heaven & Hell	120 F
❒ **Stel.inquisitorus**	217 F
❒ Ecran Stella	95 F
❒ Strichrine IV	120 F
❒ **James Bond**	119 F
❒ Manuel Q	99 F
❒ Adversaires	159 F
❒ Dr No	69 F

❒ Octopussy	89 F
❒ Pour votre info	96 F
❒ Goldfinger	89 F
❒ Goldfinger II	129 F
○ **Jorune**	159 F
○ *innocents of Gauss*	89 F
❒ **JRTM**	199 F
❒ Ecran JRTM	59 F
❒ Moria	119 F
❒ Rangers du nord	119 F
❒ Lorien	119 F
❒ Voleurs de Tharbad	69 F
❒ Rivendell	69 F
❒ Mordor	69 F
❒ Isengard	119 F
❒ Ents de Fangorn	119 F
❒ Cavaliers de Rohan	119 F
❒ Creatures des Terres	84 F
❒ Assassins D. Amroth	69 F
❒ *Porte des gobelins*	65 F
○ ***MERP 3***	275 F
○ Atlas of M.E.	165 F
○ *Valar & Maiar*	129 F
○ Northwestern gaz.	179 F
○ Calendrier Tolk.94	129 F
○ *Tolkien's world*	265 F
○ *Tolkien encycloped.*	169 F
○ **Kult**	199 F
○ Legions of darkness	189 F
❒ **Maitr.Mondes**	100 F
❒ Carnets N°1	40 F
❒ Carnets N°2	40 F
❒ **Maléfices**	249 F
❒ Bestiaire	119 F
❒ Lisière de nuit	99 F
❒ Coeur cruel	59 F
❒ ***Mega III***	139 F
○ **Mekton II**	95 F
○ Techbook	95 F
○ Rimfire	115 F
○ *Jovian chronicles*	125 F
❒ **Mercenaires**	139 F
❒ Valise bleue	89 F
❒ Premiers pas	85 F
❒ Operation aigle blanc	83 F
❒ Opération triangle	95 F
❒ Ecran Mercenaires	99 F
○ ***Mut.Chronicles***	205 F
❒ **Nephilim**	213 F
❒ Ecran Nephilim	39 F
❒ Les Veilleurs	75 F
❒ Les Templiers	170 F
❒ Le Lion Vert	113 F
❒ Hermes trimegiste 1	35 F
❒ *Arcanes majeures*	142 F
❒ *Hermes Trimegiste 2*	35 F
❒ **L'Oeil Noir**	185 F
❒ Règles avancées 1	185 F
❒ Règles avancées 2	185 F

❒ Havena	185 F
❒ **Paranoïa**	169 F
❒ Ecran	65 F
❒ Poignée de lasers	52 F
❒ **Pendragon**	230 F
❒ Ecran Pendragon	88 F
❒ Chevaliers aventur.	190 F
❒ Sang & luxure	140 F
❒ *L'Enfant Roi*	210 F
Beaumains ○2 ○*3*	22 F
○ **Pendragon 4**	239 F
○ **Primal Order**	179 F
○ Knights	125 F
○ Chessboards	125 F
❒ **Rêve Dragon 2**	266 F
❒ Cidre Narhuit	49 F
❒ Bonheur ziglutes	75 F
❒ Larmes d'Ashani	75 F
❒ Pinceau à barbe	75 F
❒ Monde Rêve	89 F
○ **Rifts**	205 F
○ Atlantis	125 F
○ Mechanoids	99 F
○ England	125 F
○ Afrika	125 F
○ *Wormwood*	129 F
○ **Robotech**	139 F
○ Zentraedi	89 F
○ Southern cross	139 F
○ Ghost ship	89 F
○ RDF Acc.training	89 F
○ Invid invasion	139 F
○ Sentinels	169 F
○ REF field guide	169 F
○ Return of masters	115 F
○ Lancer's rockers	89 F
○ *Macross II*	139 F
○ *The U.N. spacy*	89 F
❒ **Rolemaster**	280 F
❒ Ecran rolemaster	59 F
❒ Horreur d'Orgillion	65 F
❒ Creatures & trésors	125 F
❒ Companion 1	105 F
Companion ○2 ○3	129 F
○4 ○5 ○6	110 F
○ Companion 7	120 F
○ Elemental comp.	117 F
○ Alchemy companion	153 F
○ Oriental companion	115 F
○ Arms companion	139 F
○ Grey Worlds I	59 F
○ Grey Worlds II	59 F
○ Shadow World	229 F
○ Gethaena	139 F
○ At rapier's point	129 F
❒ **Runequest**	230 F
❒ Ecran Rq	88 F
❒ Ruines hantées	88 F
❒ Monts arc en ciel	118 F



VENTE PAR CORRESPONDANCE
BP 47 • 33036 BORDEAUX Cedex • Tél. 56 51 90 51

Le Temple du Jeu

LYON **BORDEAUX**

LES MILLE ET UNE NUITS

offert pour tout achat de plus de 400 F !

Rejoignez les aventures d'Aladin et de Sinbad dans ces deux magnifiques livres ! Offre exceptionnelle réservée au 50 premiers acheteurs*.





CORRESPONDANCE
BP 47 - 33036 Bx cedex
Tel 56 51 90 51

LYON
268 rue de créqui (7°)
Tel 72 73 13 26

BORDEAUX
62 rue Pas St Georges
Tel 56 44 61 22

*** Cette offre comprend le livre de civilisation (180 pages) et le scénario 'Les tours du silence" (48 pages), superbement illustrés, d'une valeur globale de 189 F. Découvrez la dure loi du desert !**

☐ Secrets oubliés	209 F
☐ Guerriers du soleil	190 F
☐ Roi de Sartar	169 F
☐ Guerre des Héros	269 F
☐ ***Genertela***	200 F
☐ ***Mega poster g.héros***	80 F
○ Shadows Borderland	189 F
○ River of craddles	185 F
Tales moon ○5 ○10	29 F
○ Dorastor	255 F
☐ **SCALES**	209 F
☐ ***Ecran***	95 F
☐ ***Politique***	133 F
☐ **Shadowrun**	237 F
☐ Ecran Shadowrun	63 F
☐ Tirez sur le dragon	72 F
☐ Totale Eclipse	72 F
○ ***Celtic double cross***	65 F
○ ***Killing glare***	65 F
☐ **Star Wars 2**	180 F
☐ Guide star wars	104 F
☐ Chasse à l'homme	59 F
☐ Materiel campagne	76 F
☐ Guide de l'Empire	113 F
☐ Bataille soleil d'or	62 F
☐ Outrespace	65 F
☐ Sup. aux règles	103 F
☐ Guide alliance rebel	133 F
☐ Pluie d'étoiles	66 F
☐ Récupérateurs	66 F
☐ Starfighters battle b.	79 F
☐ Manuel général crac	82 F
☐ Domaine du mal	71 F
☐ Guide étoile noire	93 F
☐ Coordonnées d'Isis	71 F
☐ Cité des nuages	79 F
Galaxy G. ○2 ○3	125 F
○5 ○7 ○8○9	125 F
Planets ○1 ○2 ○3	125 F
○ Dark force rising	175 F
○ Dark Empire	225 F
○ ***Miniatures bat.2***	150 F
○ Trilogie sourceb.	219 F
○ ***Deathstar tech.2***	130 F

○ ***Han solo & corp.***	169 F
☐ **Stormbringer**	227 F
☐ Ecran Stormbringer	84 F
☐ Démons & magie	114 F
☐ Loup blanc	114 F
☐ Pirate des mondes	138 F
☐ Chant des enfers	114 F
☐ Sorciers Pan Tang	132 F
☐ Perils jeunes Roy.	137 F
☐ Seigneur des Mers	137 F
☐ ***Mega poster Elric***	80 F
○ Octogon of chaos	75 F
○ **Elric RPG**	179 F
○ Melniboné	175 F
○ **Shatterzone**	279 F
○ Zeenarchs	99 F
○ Grimsyn sector	125 F
○ ***Arsenal***	159 F
○ **Talistanta**	175 F
○ Guidebook	175 F
○ **Toon**	229 F
○ Toonuversal guide	189 F
○ Toon Tales	189 F
☐ **Torg**	249 F
☐ Aysle	169 F
☐ Carte Destinée	84 F
☐ Calice pos.	95 F
☐ Cité éternelle	119 F
☐ Terre vivante	153 F
☐ Empire du nil	159 F
☐ Cyberpapauté	199 F
☐ Grimoire Pixaud	114 F
☐ Chevaliers tempêtes	59 F
☐ Royaume ténébreux	59 F
☐ Cauchemar	59 F
☐ ***Japon technologique***	169 F
○ Heavy weapons	115 F
○ Infiniverse II	149 F
○ **Travel.New**	285 F
○ **Underground**	225 F
○ ***Note book***	255 F
☐ **Vampire**	160 F
☐ Ecran vampire	60 F
☐ Cendres aux cendr.	93 F

☐ Liens du sang	59 F
☐ Chicago la nuit	150 F
☐ ***Succubus club***	149 F
○ Milwaukee night	99 F
○ Alien hunger	85 F
○ Diablerie mexico	85 F
○ World of darkness	125 F
○ Hunters hunted	85 F
○ Storyteller's handb	139 F
○ Clanbook brujah	85 F
○ Children inquisit.	125 F
○ Guide to sabbat	115 F
○ Anarch cookbook	125 F
○ Masquerade	279 F
○ Malkavian	79 F
○ Player's Guide 2	175 F
○ Storyteller sabbat	125 F
○ Bradstreet Portf.	149 F
○ Chicago 2	139 F
○ Dark colony	125 F
○ Vancouver	125 F
○ ***Nosferatu***	75 F
○ ***Diabl.England***	95 F
○ **Mage**	185 F
○ Ecran	65 F
○ ***Chantry book***	115 F
☐ **Warhammer**	180 F
☐ Ecran warhammer	38 F
☐ Personnage	99 F
☐ Campagne impér.	159 F
☐ Mort sur le reik	150 F
☐ Midenheim	119 F
☐ Pouvoir derr. trone	138 F
☐ Kislev	149 F
☐ Repose sans paix	149 F
☐ Empire flammes	149 F
☐ Seigneur des liches	114 F
☐ Compagnon	114 F
☐ Feu ds montagne	114 F
☐ Sang ds ténèbres	104 F
☐ Mort sur rocher	104 F
☐ Guerre roy. nain	114 F
☐ Sombre aile mort	123 F
☐ Château Drachenf.	123 F

☐ **Loup-Garou**	199 F
○ **Werewolf**	165 F
○ Rite of passage	83 F
○ Ecran	65 F
○ Rage ac.New York	99 F
○ Ways of the wolf	85 F
○ Book of wyrm	125 F
○ Valkenburg fundat.	95 F
○ Under blood red m.	95 F
○ Player's guide	139 F
○ Rage acr.amazon	125 F
○ Drums ar.fire	65 F
○ ***Umbra***	145 F
○ ***Caerns***	115 F

JEUX DE PLATEAU

☐ **Blood Bowl**	340 F
☐ - Sup. règles	159 F
☐ - Stars	159 F
☐ **Formule Dé**	275 F
☐ - Magny Cours	120 F
☐ - Monza	120 F
☐ - Hockenheim	129 F
☐ - Spa	129 F
☐ - Estoril	129 F
☐ - Silverstone	129 F
☐ **Full Metal Plan.**	298 F
☐ **R. Publica Rom.**	379 F
☐ **Dune**	299 F
☐ **Battletech**	249 F
☐ **Barbe noire**	279 F
☐ **Civilisation**	319 F
○ **Magic**	79 F
○ -Booster pack	23 F
○ ***-Arabian pack***	18 F
○ ***-Factory set***	499 F
☐ ***Terrain vague***	259 F

WARGAMES

☐ Ailes de la gloire	269 F
☐ Kharkov	289 F
☐ Kursk	229 F
☐ Moskva	259 F
☐ Cry Havoc	219 F
☐ Siege	219 F
☐ Coisades	259 F
☐ Viking	259 F
☐ Dragon Noir 1	259 F
☐ Dragon Noir 2	259 F
○ **SPQR (Déc.)**	479 F
○ - War elephant	165 F
○ - Consul Rome	205 F
○ - Victory Pyrrhus	175 F
☐ **World in flames**	649 F
○ - Planes in flames	299 F
○ - Fatal alliances	159 F
○ - Africa aflame	259 F
○ - Asia aflame	259 F
○ - Annual	175 F
○ Guderian's Blitzkr	409 F
○ Mustangs	265 F
○ Mont St-Jean	449 F
○ Ranger	289 F
○ **ASL**	525 F
○ - Beyond Valor	419 F
○ - Yanks	379 F
○ - Paratrooper	199 F
○ - Partisans	199 F
○ - West of alamein	515 F
○ - Hollow legions	265 F
○ - Last hurrah	169 F
○ - Red barricades	265 F
○ - Code of Bushido	419 F
○ - Gung Ho	419 F
○ - Croix de Guerre	365 F
○ - ***Kampfg.Peiper***	299 F
○ ASL 89 ○ 90	115 F
○91 ○92 ○93a ○b	115 F
☐ **Squad Leader**	355 F
☐ - Cross of iron	299 F
☐ - Crescendo doom	345 F
☐ - GI	445 F
☐ **Ambush**	465 F
☐ - Move out	189 F
☐ Austerlitz	315 F
☐ Britannia	275 F

○ Carrier	365 F
○ Adv. Civilization	315 F
○ - Trade cards	42 F
○ - Western kit	85 F
○ Civil War	265 F
○ Empire in Arms	365 F
Série Europa:	
☐ Fire in the East	679 F
☐ Balkan Front	365 F
○ First to fight	365 F
○ Scorched Earth	629 F
○ Urals	265 F
○ Europa N°32	49 F
☐ Flat Top	465 F
☐ Flight Leader	349 F
○ Guadalcanal	395 F
☐ Gulf Strike	475 F
○ Harpoon	255 F
☐ Midway	245 F
○ Pacific War	515 F
○ Pax Britannica	255 F
○ Peloponnesian w.	365 F
☐ Russian Front	315 F
○ Sands of War	419 F
○ - Expansion kit	189 F
☐ Vietnam	319 F
☐ Wooden ships	295 F
○ Race for Tunis	189 F
○ Phase line smash	315 F
○ Bloody kasserine	189 F
○ L'armée du nord	449 F
○ Ancients II	315 F
○ Victory in west	345 F
○ Lee takes comm.	265 F
○ Stalingrad Pocket	245 F
○ Afrika	269 F
○ Apache Leader	379 F
○ Imperium Roman.	409 F
○ Break.normandy	189 F
○ ***Matanikau***	315 F
○ ***Grossdeutchland 40***	335 F
○ ***Lion of North***	379 F
○ ***Rise of luftwaffe***	255 F
○ ***Bat. of Alexander 2***	379 F

Comment effectuer votre commande ? Inscrivez les jeux que vous souhaitez commander, notez vos noms et adresses, envoyez ce bon de commande accompagné de votre règlement, sans oublier d'ajouter 35F de frais de port. Vous pouvez aussi effectuer votre commande sur papier libre.
Attention ! Les prix indiqués sur cette publicité ne sont garantis que jusqu'au 30 mars 1994, uniquement par correspondance.

JEUX.................................... PRIX..........................

....

....

....

....

Marque-page ☐Loup-Garou ☐AD&D☐Shadowrun 0 F

....Frais de port 35 F

TOTAL ....

CASUS BELLI N°79

NOM ....

PRENOM ....

N°/RUE ....

CP/VILLE..

☐ **Je désire recevoir ma commande enveloppée et élégamment présentée avec du papier cadeau.**

VENTE PAR CORRESPONDANCE
BP 47 • 33036 BORDEAUX Cedex • Tél. 56 51 90 51

TÊTES D'AFFICHE

Les jeux viennent d'arriver : premières impressions.

À propos des abréviations au-dessus du nom des jeux : v.f. signifie en français dans le texte ; v.o. signifie écrit en étranger.

Pour Gurps, en v.f.

HORREUR

Frissons limités



Pas facile de faire du neuf dans le domaine du jeu de rôle d'épouvante. L'auteur de ce supplément pour Gurps ne pourra d'ailleurs pas nier qu'il a jeté plus qu'un simple coup d'œil sur L'appel de Cthulhu et Chill avant de s'atteler à sa tâche. Mais, bon, il fait de louables efforts pour nous faire oublier ses illustres prédécesseurs...

Dans les 128 pages de cet ouvrage broché, on trouve tout ce qu'il faut savoir pour mettre les règles de base de Gurps à la sauce effroi : création de personnages appropriés, différents types de campagnes envisageables, monstres et adversaires en tous genres, époques et cadres utilisables pour les aventures, bibliographie, filmographie, etc. Si les conseils destinés au maître de jeu sont généralement judicieux, l'intérêt de ce supplément se situe toutefois ailleurs...

Au chapitre des très bons points citons une section passionnante consacrée à une organisation ennemie, la Cabale, inspirée directement de la « réalité » historique. Très intéressante également, la description de diverses créatures tirées des classiques du cinéma hollywoodien (Blob, envahisseurs aliens...), ainsi que la possibilité de jouer dans le cadre de l'Inde ou de l'Égypte antique.

Ce qui est plus gênant, en revanche, ce sont quelques similitudes troublantes avec un certain « autre jeu ». Ainsi, les trois époques les mieux décrites sont l'Angleterre victorienne, les Années folles et la période actuelle. Si cela ne vous rappelle rien...

A noter aussi que le maître de jeu est censé recourir à de simples tests de Frayeur pour faire éprouver de la terreur aux personnages, qui pourront occasionnellement se retrouver victimes de diverses phobies...

Il ne faut cependant pas oublier que Gurps est un système qui privilégie avant tout le « fun », et à ce titre Horreur atteint parfaitement ses objectifs en offrant la possibilité de jouer n'importe quel type d'histoire d'épouvante (gore, gothique, thriller, etc.). Un supplément qui mérite le qualificatif de « bon », même s'il n'est en rien « génial ».

Jean Balczesak

Supplément en français pour le jeu de rôle Gurps publié par Idéojeux/Siroz. Prix conseillé : 139 F.

Pour Vampire, en v.o.

DARK COLONY

Panier de crabes

Pour vos prochaines vacances, oubliez la Nouvelle-Angleterre : on s'y trucide allègrement, on y complote avec frénésie, on y trahit, le tout sans précautions excessives. Le Sabbat, comme à son habitude, tente de régner par la terreur. Les Anarchistes sèment la confusion. La Camarilla essaie de temporiser, mal. Pour ne rien arranger, de nouveaux venus viennent se mêler aux festivités : ils sont trois, ils sont vieux, ils sont puissants, et s'ils ne s'aiment pas tellement, ils aiment encore moins leurs congénères yankees. Ils ne sont pas les bienvenus, mais tant pis. Enlèvements, meurtres, rumeurs, tout est bon pour se faire une place au soleil (façon de parler !). A ce stade, la Mascarade est déjà tellement menacée qu'on se dit que seul l'Américain (très) moyen peut ne pas remarquer qu'il se passe des choses bizarres, la nuit, dans les clubs de Boston ou des environs. Mais ça ne s'arrête pas là : nos trois amis sont eux-mêmes manipulés par des vampires encore plus vieux, plus puissants, etc. Bref, ça chauffe. La première partie du supplément raconte cela très bien : histoire, géographie, personnalités ; une présentation classique qui a fait ses preuves. La seconde moitié est un grand scénario. L'histoire d'un Toréador imprudent qui a réussi l'exploit de se mettre à dos à peu près tout ce que la Nouvelle-Angleterre compte de vampires. Aujourd'hui, il est amnésique et les personnages doivent le sortir d'un sacré pétrin... Beaucoup d'idées, d'intrigues et de révélations dans ce nouveau sourcebook, qui aurait peut-être mérité une cinquantaine de pages supplémentaire, histoire d'épargner au Conteur quelques heures de préparation et d'adaptation fastidieuses. Néanmoins, Dark Colony saura procurer aux habitués leur compte de machinations sordides et de confrontations inégales : tout ce qu'on peut aimer dans Vampire.

Fabrice Colin

Supplément en anglais, édité par White Wolf. Prix : environ 130 F.

Jeu de rôle en v.f.

IN NOMINE SATANIS/ MAGNA VERITAS, 2E ÉDITION

On ne change pas un système qui gagne...

Mine de rien, cela faisait déjà quatre ans qu'INS/MV était sorti. Quatre ans et une quinzaine d'extensions diverses et variées, qui avaient considérablement développé et amplifié le concept originel... que l'on pourrait résumer, pour ceux qui ne le sauraient pas, par « d'un côté, Dieu et les anges. De l'autre, Satan et les démons... et c'est la guerre ! »

Les quinze premières pages résument toutes les extensions et indiquent leur place dans l'univers d'INS/MV, de la Création à l'an 6993 en passant par la montée en puissance de l'Islam... Précieux pour ceux qui n'ont pas tous les suppléments !

Pour le reste, nous retrouvons la bonne vieille organisation « règles de base/création des anges/création des démons », avec quelques archanges et princes-démons intéressants. La maquette est plus lisible que celle de la première édition, les illustrations sont plus nombreuses et généralement plus réussies, mais le texte n'a pas changé. Le système de règles est rigoureusement le même, simple et efficace.

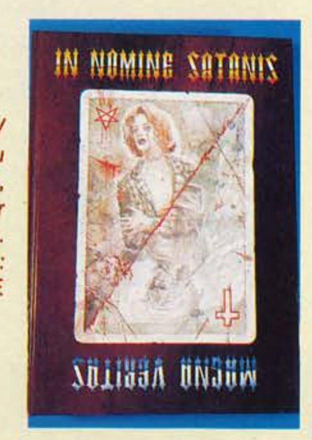
La liste (presque) complète des pouvoirs occupe près de cinquante pages. On y trouve ceux des anges, des démons, des vikings et du vaudou... mais pas ceux des psys. Tout cela a été classé par ordre alphabétique, ce qui est un peu déroutant au début. Certains pouvoirs ont été développés, affinés.

Enfin, huit scénarios allant du « bon vieux classique » au « très déroutant » (celui sur les armes magiques, très délirant) complètent le jeu.

Un gros regret : la liste des archanges et princes-démons n'est pas complète... Tout ce qui manque se trouve dans le Scriptarium Veritas qui, du coup, fait figure de supplément indispensable.

INS/MV était déjà un excellent jeu il y a quatre ans, et il le reste dans cette seconde incarnation. Si vous avez déjà les anciennes règles et les extensions, vous n'avez pas besoin d'acheter celle-ci, à moins que vous ne vouliez absolument lire les scénarios et les nouvelles (qui ont toutes été réécrites pour l'occasion). Sinon, vous pouvez craquer !

Tristan Lhomme



INS/MV est un jeu de rôle français, publié par Idéojeux. Prix indicatif : 219 F.

Jeu de cartes en v.o.

MAGIC, THE GATHERING

Le must des années 90

Je n'irai pas par quatre chemins pour vous faire partager mon intérêt pour ce petit jeu de cartes apparemment sans prétention, édité par une firme américaine peu connue : Wizards of the Coast. Magic est bien plus qu'un combat entre deux magiciens simulé par un jeu de cartes : c'est LE jeu des années 90 ! Le principe est très simple : chaque joueur possède un paquet de cartes qui représente à la fois les sorts qu'il peut lancer et les types de terrain dont il tire sa puissance magique. A tour de rôle, chaque magicien invoque des créatures ou lance des sorts de destruction massive pour faire chuter les points de vie de son adversaire. Arrivé à zéro, le vaincu range ses cartes et... perd une carte de son jeu (la mise) qu'il donne à son adversaire *définitivement.* Et c'est là où le jeu devient génial. Votre paquet, qui représente votre puissance magique, varie selon vos victoires et vos défaites, un peu comme votre paquet de billes dans la cour d'école lorsque vous aviez huit ans. Chaque joueur, pouvant sélectionner les cartes qu'il préfère, passe généralement autant de temps à jouer qu'à échanger des cartes avec ses futurs adversaires. Et là encore Magic innove : le jeu complet comprend 292 cartes, toutes différentes, alors que les paquets de base n'en contiennent que 60. Qui plus est, aucun paquet de base n'est identique et certaines cartes sont plus rares que d'autres. Ajoutons que les mécanismes de jeu sont simples mais très riches. Tous ces paramètres pris en compte, je pense tenir dans mes mains la plus grande découverte en matière de jeu depuis plus de dix ans. Les Américains ne s'y sont pas trompés et Wizards of the Coast a vu son chiffre d'affaires augmenter de un million et demi de dollars en deux mois. Les quelques jeux parvenus jusqu'à présent dans les boutiques françaises sont pris d'assaut, un joueur un tant soit peu passionné n'hésitant pas à accumuler plus de 300 cartes afin de pouvoir constituer un « paquet » qu'il estimera meilleur que celui de son voisin.

Croc

Jeu de cartes en anglais édité par Wizards of the Coast. Prix indicatif d'un paquet de base : 70 F, d'un booster pack : 25 F.



Pour Warhammer, en v.f.

SKAVENS

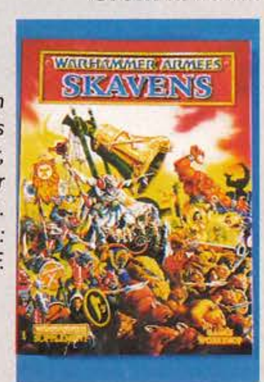
Mickey à Tchernobyl

Ce sixième supplément pour Warhammer (le jeu de combat avec figurines) décrit avec précision le petit monde des skavens, ces rats mutants, intelligents et vicieux qui rôdent sous pratiquement toutes les villes du Vieux Monde. Bien que ce supplément soit presque entièrement consacré à la description des unités combattantes skavens, on y trouve également un background fort intéressant qui devrait passionner tout amateur de Warhammer (aussi bien joueur de jeu de rôle que figuriniste). On apprend que les skavens sont des rats transformés par un curieux minerai appelé « malepierre », dont les effets ne sont pas sans rappeler ceux du très célèbre uranium. Les skavens sont donc des rats intelligents et qui, juchés sur leurs deux pattes arrières, sont presque aussi grands que des humains. Ils portent la maladie et la guerre dans tout le Vieux Monde et, accompagnés de leurs différentes unités d'élite, comptent bien vaincre tout ce que leurs adversaires pourront leur mettre sous la dent. Techniquement, les skavens sont lâches et vicieux, n'acceptant de combattre que s'ils sont accompagnés de nombreux autres guerriers. Seuls quelques unités d'élite (assassins, lance-flammes, arquebuses, etc.) et les dresseurs de rats géants ou de rats-ogres peuvent donner du fil à retordre aux vétérans d'Altdorf ou de Middenheim.

Le supplément est cohérent et rend ces sales bestioles tout à fait sympathiques à jouer, si et seulement si vous êtes prêts à peindre et à collectionner un grand nombre de figurines. Comme chez les orques et les gobelins, c'est le nombre qui fait la force de ces rats mutants. Signalons aussi que la magie skaven, décrite dans le supplément Magie, utilise elle aussi les terribles malepierres et qu'elle est désormais utilisable sur vos champs de bataille.

Grom la Panse

Extension en français pour Warhammer, édité par Games Workshop. Prix conseillé : 130 F.



Et toujours les nouveautés dès parution sur 3615 CASUS rubrique NOU.

Pour Champions, en v.o.

DARK CHAMPIONS

Les héros ne sont plus ce qu'ils étaient...

Heroes of vengeance, le sous-titre de ce gros supplément (208 pages), résume bien l'esprit qui a présidé à sa réalisation. Conçu pour Champions, un jeu de super-héros qui n'a jamais connu un très grand succès de ce côté de l'Atlantique, il s'intéresse à un type très particulier d'aventures. Les Sombres Champions sont en effet des personnages « des rues », bien plus proches de Batman ou du Punisher que de Superman.

D'abord, il convient de signaler que Dark Champions sé distingue par une rare maturité dans le ton employé. Bien écrit, présenté et organisé, il aborde des thèmes comme la morale et la loi avec une lucidité surprenante au royaume du « politicaly correct ».

A côté de chapitres sur le combat et les armes, destinés aux maîtres de Champions (un quart de l'ouvrage), on trouve des études remarquablement bien faites consacrées aux relations avec les autorités légales, la législation américaine, la conception de campagnes, les méthodes de la police scientifique, etc. Le clou : la section traitant du crime organisé, qui détaille de manière succincte mais très complète l'histoire et le fonctionnement de la Mafia américaine, des Yakuzas japonais, des gangs chinois, jamaïcains, etc. Ajoutez à cela de superbes exemples de PJ et PNJ (motivations, passé...), la description d'un gratte-ciel, ainsi que divers scénarios, et vous aurez une petite idée de la richesse de ce livre. Si vous appréciez les scénarios tordus, les personnages torturés et le réalisme cru de notre monde, voilà un supplément qui vous intéressera, même si vous n'aviez jamais entendu parler de Champions avant aujourd'hui. Du grand art !

Jean Balczesak

Supplément pour le jeu de rôle Champions, édité en américain par Hero Games. Prix : environ 150 F.



▷

Jeu de rôle en v.o.

BUCK ROGERS ADVENTURE GAME

N'ayez pas peur...



La société TSR joue la continuité et la prudence avec Buck Rogers. La première version de ce jeu de rôle n'ayant pas marché, une deuxième tentative est lancée, mais un seul supplément est prévu pour 1994. De plus, il est titré en gros Adventure Game, bien que ce soit réellement un jeu de rôle, et sans doute un des plus simples et agréables, juste pour le plaisir ou l'initiation, pourvu qu'on aime l'époque jouée et qu'on lise l'anglais.

Buck Rogers est un héros de la Première Guerre mondiale, qui se retrouve dans un XXV[e] siècle tout à fait «futuriste années 50», avec force méchants Chinois, extraterrestres, fulgurants et vaisseaux spatiaux monoplaces, zeppelins et ceintures anti-gravité. En France ce héros de BD (puis de télé) est peu connu, mais on peut le comparer à Guy l'Éclair (Flash Gordon) ou Perry Rhodan. Il est un peu à *Star Wars* ce qu'*Indiana Jones* est au *Salaire de la peur*.

Quant au système de jeu, il est extrêmement simple, pratique et intuitif. Vous avez quatre caractéristiques (Strenght, Brains, Aim et Health) auxquelles vous attribuez les valeurs OK, Good, Best ou Better, qui vous permettent de lancer de 2 à 5 dés normaux. Le résultat de ce jet de dé doit être supérieur à un score de difficulté dépendant de l'action envisagée. Sachez enfin que vous avez des talents qui peuvent augmenter vos tests d'un dé; et que vous pouvez accumuler l'expérience pour vous améliorer, ou l'utiliser au fur et à mesure pour des actes héroïques.

La boîte est grosse, elle contient des règles de jeu, un historique, des dés et des pions, des silhouettes de personnages à découper, des plans à l'échelle, un livret de scénarios et une méthode pour générer de nouvelles aventures. Un bel et bon produit, pour peu qu'on ait envie de s'y plonger.

Pierre Rosenthal

Jeu de rôle en américain édité par TSR.
Prix indicatif: 150 F.

Jeu par correspondance en v.f.

NEMAK

Vagabonds des étoiles

Responsable d'un immense vaisseau nomade, vous devez vous déplacer d'étoile en étoile jusqu'à Nemak, le centre de l'univers, là où règne le leader de la galaxie. Vous espérez un jour devenir assez puissant pour prendre sa place. Votre vaisseau est caractérisé par les hommes, les lasers et les navettes de combat qu'il contient. L'ordinateur qui gère le jeu tient compte aussi des matières premières en stock et du niveau technologique de vos divers équipements industriels. Le système de jeu est particulièrement simple et permet à tout un chacun de débuter sans douleur. En effet, les commandes disponibles à chaque tour sont précisées sur la feuille d'ordres et de nouvelles commandes apparaissent au fur et à mesure de vos pérégrinations. Tout le monde peut donc découvrir le jeu à son rythme, sans avoir à lire des quantités de pages de règles. Faisant interagir plus de 500 joueurs en même temps, le jeu est très étendu et la disparité des forces permet d'organiser des alliances durables qui luttent les unes contre les autres. En tant que débutant, vous trouverez facilement un mentor qui vous apprendra les tuyaux du jeu et que vous pourrez épauler ensuite de vos maigres forces. Les joueurs puissants qui jouent depuis longtemps sont épiés par tous les autres, et le rôle de leader n'est pas enviable, à moins que l'on ne possède une force spatiale énorme. C'est également pourquoi les joueurs aguerris doivent aider les nouveaux: leur empire est tellement vaste qui leur faut des «gardiens» responsables de certaines parties de leur domaine. Même si le background est très différent de Warhammer 40,000, les vaisseaux des joueurs ressemblent à s'y méprendre aux vaisseaux-mondes eldars qui, comme chacun sait, vivent comme des nomades, achetant ou volant sur les planètes tout ce dont ils ont besoin pour progresser.

Croc

Nemak est un jeu par correspondance édité par Korum, 8/10 place de l'Europe, 94220 Charenton. Prix d'un tour : environ 25 F.

Pour Elric !, en v.o.

MELNIBONÉ

Les premiers seront les derniers, et vice versa

Melniboné décrit en détail l'archipel melnibonéen, patrie d'une race de sorciers non humains qui a longtemps dominé les Jeunes Royaumes (ainsi que pas mal d'autres plans d'existence – c'est un scoop !). On ne change pas une formule qui marche: ce supplément est réalisé sur le même modèle que celui de Pan Tang, moitié descriptions générales, moitié scénarios.



Nous sommes donc à la fin du règne de l'empereur Sadric LXXXVI, père d'Elric. Les Melnibonéens en sont au stade terminal de la décadence et meurent littéralement d'ennui. Dans l'ensemble, les compatriotes d'Elric sont cruels, inhumains, mais nettement plus sympathiques que les Pan Tangiens, par exemple... Leur histoire, telle qu'elle est développée, contient plusieurs révélations fascinantes. Une mention spéciale aussi au chapitre sur les dragons, extrêmement intéressant.

Les scénarios oscillent entre le très bon et le très moyen. Au programme, une visite du pays, illégale et dangereuse, qui peut servir de scénario d'introduction et pas grand-chose de plus. Il serait sacrilège de vous révéler, même à mots couverts, le sujet du second scénario. Disons juste qu'il offre une occasion unique de découvrir la société melnibonéenne «de l'intérieur». Enfin, le livret se termine par une classique mission de sauvetage sur un autre plan, avec le méchant Pan Tangien de service. En un mot: bof.

Melniboné est bon supplément, avec toutefois une petite réserve: visiblement, à l'origine, il a été écrit pour Stormbringer, puis adapté aux nouvelles règles. Du coup, il y a des démons dans tous les coins. C'est agaçant. Mais c'est vraiment le seul reproche que l'on puisse lui faire...

Tristan Lhomme

Supplément pour le jeu de rôle Elric !, édité en américain par Chaosium. Prix : environ 120 F.

GAMES WORKSHOP®

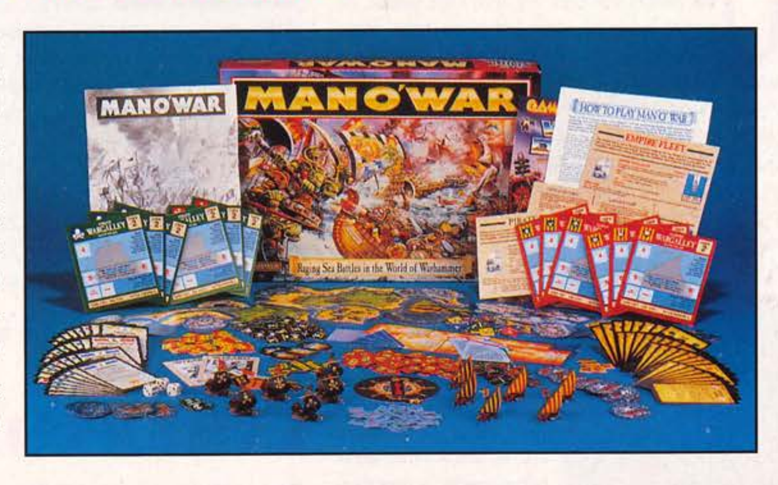
PRESENTE

MAN O'WAR®

LES TERRIBLES BATAILLES NAVALES DU MONDE DE WARHAMMER

EDITION FRANCAISE
DISPONIBLE EN MARS

Le rugissement des canons et les hurlements des guerriers ivres de bataille résonnent sur les eaux. Les vaisseaux de guerre, chargés de féroces soldats, guerroient pour la suprématie maritime. En tant qu'amiral de la flotte, vous êtes responsable des navires et des équipages. Mais attention à la mer traîtresse car les courants, les récifs et les caprices des vents peuvent se retourner contre vous même au moment de la victoire





Le système de Man O'War a été conçu pour que vous puissiez ouvrir la boîte, assembler les éléments et jouer presque immédiatement avec les règles de base.

En plus du livre de règles, des éléments de décor, des pions, des feuilles de jeu et des cartes, vous trouverez dans Man O'War 12 galères en plastique : de terribles navires utilisant aussi bien leurs canons que leurs éperons et qui constituent la base des flottes impériales et pirates.

A mesure que vos talents d'amiral augmenteront, vous pourrez renforcer les effectifs de votre flotte grâce à la gamme sans cesse croissante des bâtiments et vaisseaux de ligne Citadel.

Venez vous initier et jouer à tous nos jeux, de 10h30 à 19h dans nos magasins.



PARIS CENTRE

Du Lundi au Samedi
10 rue HAUTEFEUILLE
75006 PARIS
Métro / RER St Michel
Tel : (16 1) 46 33 20 01



PARIS SUD

Du Mardi au Samedi
13 rue POIRIER DE NARCAY
75014 PARIS
Métro Porte d'Orléans
Tel : (16 1) 45 45 72 03

Pour jeu de rôle contemporain, en v.o.

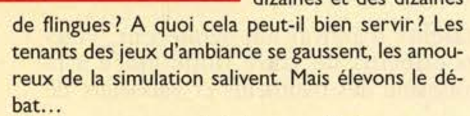
THE COMPENDIUM OF CONTEMPORARY WEAPONS

L'embarras du choix

Une ruelle sombre. Au loin une sirène de police retentit, mais pas pour vous. Vous allez devoir vous débarrasser seul des deux tueurs qui sont à vos trousses. Pas de problème ! Vous avez une arme et vous savez vous en servir. Alors vous dégainez... Stop ! Arrêt sur image ! Qu'avez-vous comme arme au juste ? Un pistolet ? un revolver ? un pistolet-mitrailleur ? un fusil d'assaut ? Et de quelle marque ? Vous ne savez pas ? Prenez alors le temps de consulter le Compendium of Contemporary Weapons. S'il n'en va pas de votre vie, il en va peut-être de votre look...



Palladium Books est autant connu pour ses jeux de rôle (Rifts, Palladium RPG, Recon...) que pour ses recueils d'armes façon encyclopédie : armes d'assassins (Weapons and Assassins), bizarres (Exotic Weapons), médiévales (Compendium of Weapons, Armours and Castles) et contemporaines (celui qui nous occupe). Un recueil d'armes ? Des dizaines et des dizaines de flingues ? A quoi cela peut-il bien servir ? Les tenants des jeux d'ambiance se gaussent, les amoureux de la simulation salivent. Mais élevons le débat...



Que l'on y trouve un intérêt ou pas, il n'en reste pas moins que ce Compendium est une œuvre admirable, peaufinée au cours des années et des éditions successives. Il offre un éventail complet de l'armement personnel moderne, classe d'arme par classe d'arme, pays par pays. Pour chaque arme sont données les caractéristiques nécessaires pour en apprécier l'« efficacité » et la retranscrire en termes de règle. Un système de combat et des conseils pour en concevoir un sont également fournis.

L'ensemble est une réussite. La vulgarisation en matière d'armes à feu est bien menée. L'intérêt documentaire est indéniable pour des jeux comme Mercenaires, Twilight 2000 ou Recon et dans une moindre mesure pour James Bond, Cthulhu 90 ou Mega. Reste à en faire bon usage !

Pierre Lejoyeux

Supplément édité par Palladium Books, en anglais. Prix : environ 160 F.

Pour Alternative 2.1, en v.f.

SHAN

Un travail sérieux



Alternative 2.1 prospère, et c'est une excellente chose ! Après les règles de base (habilement dissimulées sous le titre de Contemporain), voici le premier supplément : Shan, un univers médiéval-fantastique (un autre, cyberpunk, est sur le point de sortir).

Alternative est un jeu à deux niveaux : les aventures proprement dites se déroulent dans une mystérieuse console de réalité virtuelle, très en avance sur son époque, et dont nul ne sait d'où elle vient, pas même ceux qui l'achètent... Shan est donc le monde médiéval-fantastique qui est censé tourner sur cette console. Très logiquement, le livret se présente comme une documentation de logiciel. C'est austère ! (Mais cette fois, les pages sont numérotées, et il y a des illustrations, même si j'ai un peu de mal à comprendre pourquoi des gravures XIXe siècle illustrent un univers médiéval...)

En 100 pages, nous faisons le tour de tous les sujets indispensables : la création du personnage (attention : les règles fournies dans le livret Contemporain sont nécessaires !), la magie, le monde, la présentation détaillée d'une région et un scénario trop court et pas très subtil. Tout cela est bien fait, même si le monde manque un peu de fantaisie (il y a des nains, des elfes, des dieux bons et mauvais, des magiciens en pagaille et toutes ces sortes de choses qui font la joie et le bonheur des rôlistes depuis des lustres). Et puis, il est regrettable que ce supplément ne lève pas ne serait-ce qu'un coin du voile du mystère qui recouvre toujours l'ensemble du jeu (la console, pour ceux qui n'auraient pas suivi)...

A ces petites réserves près, Shan est un bon supplément, dans lequel les joueurs d'Alternative peuvent investir sans hésiter.

Tristan Lhomme

Shan est un supplément pour Alternative 2.1. Prix indicatif : 120 F.

Jeu de stratégie en v.f.

EUROPA UNIVERSALIS

Trois siècles de conquêtes et de rivalités

Avec ses deux cartes grand format, ses 1412 pions superbes, ses trois livrets et ses aides de jeu, Europa Universalis pèse son poids, au propre et au figuré, dans le paysage des jeux stratégiques français.

Ce jeu grand-stratégique multijoueur retrace l'expansion européenne de 1492 à 1792, en soixante tours de cinq ans chacun. Chaque joueur choisit une puissance parmi les neuf proposées, et va s'investir dans la conquête territoriale (en surveillant les conséquences sur le Trésor), dans la diplomatie, le développement des manufactures et de la technologie, se risquer dans les expéditions maritimes, faire face à l'inflation et aux grands événements historiques (qui peuvent ne pas survenir, ou à une période inattendue...).

Cinq scénarios en solitaire aident à se familiariser avec les mécanismes économiques, vingt rapides scénarios de bataille permettent de s'entraîner avec ses adversaires, mais c'est avec la campagne pour six joueurs que le jeu prend sa vraie dimension. Le système, qui n'évite pas une certaine lourdeur, reste simple et gérable malgré la quantité des facteurs à prendre en compte : ainsi, la première phase du tour détermine la survie des monarques (dont les valeurs en administration, domaine militaire ou diplomatie vous donnent plus ou moins de marge de manœuvre), qui seront remplacés en cas de décès. Puis se succèdent les événements aléatoires, la phase diplomatique, les déclarations de guerre, le réajustement du Trésor, le calcul des revenus mais aussi les coûts des expéditions en cours, la phase administrative du développement économique et technologique, les mouvements (liés aux capacités matérielles mais aussi aux alliances), les combats (qui tiennent compte des valeurs des chefs, des technologies, du moral), et enfin le réajustement de la stabilité, ressort primordial du jeu : sa baisse peut vous contraindre à une reddition peu glorieuse, ou à des troubles internes graves.

A chaque tour, chacun comptabilise ses points de victoire, et les gains et pertes de moral ne sont pas que des chiffres sur le papier ! Mais il ne faut pas se laisser abattre : sur trois siècles, chacun a forcément des passages à vide...

Daniel Titzman et DGx

Jeu de stratégie, en français, édité par Azur Wish Editions. Prix non fixé (environ 400 F).





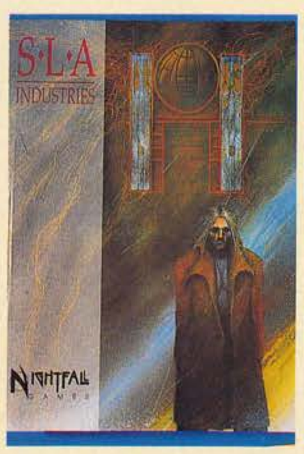
Tous les jeux de la liste ci-dessus sont en version originale non traduite. les prix indiqués sont valables jusqu'au 31/12/93. Ils s'entendent T.T.C. hors frais de port. Tarif spécial pour les détaillants. Conditions spéciales "clubs", nous contacter. Catalogue gratuit sur simple demande. Expédition en colis postal recommandé dès réception du paiement. Participation aux frais de ports : 40 F pour la France métropolitaine. D.O.M. - T.O. M., nous consulter. Paiement par carte bancaire, chèque ou mandat postal.

LUDIS International - S.A.R.L. au capital de 200.000 F _ Siège social : Cazenave. 09400 Tarascon - sur - Ariège - SIRET : 392 253 282 00017. APE : 514R

Jeu de rôle en v.o.

S.L.A INDUSTRIES

Du solide !



S.L.A Industries est le premier jeu de rôle écossais (et visiblement fier de l'être) à atteindre nos rivages.

Ce gros bouquin (près de 300 pages) est copieusement illustré de dessins qui vont du « moyen » au « très bien ». De quoi est-il question ? Nous sommes sur Mort, principale planète industrielle du Monde de Progrès. Pour résumer, disons que c'est un empire galactique totalement contrôlé par une multiplanétaire appelée S.L.A Industries, qui possède tout, loge, nourrit et emploie tout le monde... et, bien entendu, est malhonnête et corrompue, prête à tout pour durer encore et toujours (ce qu'elle fait fort bien depuis neuf cents ans). De toute façon, rien ne semble être en mesure de la menacer dans un avenir proche, et encore moins de la renverser. Sous son égide, la race humaine a prospéré... enfin, a continué d'exister, copieusement abrutie par la propagande. Elle partage les « bienfaits » de S.L.A Industries avec trois races extraterrestres allant du quasi-elfe au gros monstre carnivore plein de dents. Ajoutez à cela des individus synthétiques, divers rameaux humains assez éloignés du type originel (accros aux drogues de combat ou psi). Les 100 pages consacrées à la description de l'univers sont très bien faites, égayées (si l'on peut dire, vu l'ambiance qui s'en dégage) par de petites nouvelles. L'ensemble représente une masse d'informations respectable, à lire en plusieurs fois.

La partie technique occupe les 200 pages restantes. La création de personnage est relativement simple : huit caractéristiques notées de 1 à 15 dont dépendent des compétences notées de 1 à 10. Leur fonctionnement est également vite assimilé (tout se joue avec 2d10). En fait, l'essentiel des règles est consacré à la description et aux manifestations de l'ebb (une forme d'énergie psychique) et aux pouvoirs qui en découlent ainsi que, bien entendu, aux caractéristiques techniques de toute une panoplie d'armes plus ou moins monstrueuses.

Dans l'ensemble, S.L.A est un jeu efficace, qui atteint ses objectifs (être le plus lugubre et désespéré possible), et pour lequel des scénarios seraient les bienvenus.

Tristan Lhomme

Jeu de rôle écossais, en écossais, édité par Nightfall Games (Studio 257/8, Abbey Mill Business Center, Paisley, Scotland). Prix indicatif : 210 F.

Wargame en v.o.

STORM OVER ARNHEM

La Hollande, ses tulipes, ses Panzers...

Le grand Avalon Hill serait-il jaloux des magazines publiant des jeux en encart ? Voilà qu'il vient de rééditer un de ses wargames les plus réussis, Storm over Arnhem, sous la forme d'un livre-jeu. Sous une légère chemise en carton : une planche de pions, une carte en papier fort de 55 x 80 cm et un cahier de 48 pages, dont les trois quarts contiennent un récit très détaillé de l'opération Market-Garden.

Ce jeu ne cherche pas à concurrencer ceux qui traitent de l'ensemble de l'opération, puisqu'il est entièrement consacré à un gros plan sur les combats dans Arnhem même, qui ont opposé une petite partie de la 1re division de parachutistes britanniques (les Diables rouges) à un mélange de troupes allemandes, dont de nombreux blindés. Les 12 pages de règles, très claires, ne sont pas aussi vite avalées que l'on pourrait croire, car SoA est très loin des concepts classiques d'hexagones et de zones de contrôle. Les vastes cases ou secteurs (de forme tout sauf hexagonale) représentent des quartiers de la ville. A chaque tour (il y en a 8), les deux joueurs agissent alternativement lors d'impulses (que je traduirais par actions) de tir ou de mouvement. A chaque action, il est possible de faire agir les unités d'un secteur non encore utilisées dans ce tour.

L'originalité et l'intérêt de SoA lui ont valu un grand succès. Une série de jeux inspirés des mêmes principes généraux a suivi : Thunder at Cassino, Turning point : Stalingrad et, tout récemment, Breakout : Normandy. Pour ceux qui n'ont pas peur des causes désespérées (la tâche des paras anglais est vraiment rude), cette nouvelle édition est l'occasion de découvrir à moindres frais un système de jeu très original et incontestablement efficace, même s'il me semble improbable qu'il détrône un jour les hexagones.

Frank Stora



Storm over Arnhem est un wargame en anglais édité par Avalon Hill. Prix : environ 130 F.

Jeu de plateau en v.f.

IGOR

Il est vivant !

Reanimator, *Addams Family* et *Frankenstein* sont vos films cultes ? Vous ne pouvez vous empêcher de mourir de rire (avant de vraiment trépasser) devant un zombie trépané au hasard d'un donjon ? Tremblez car Igor est là ! Premier jeu d'une nouvelle société française, Outre Tombe (on n'en sort pas !), Igor est un parfait petit jeu rigolo, dans la lignée des Games Workshop et des Steve Jackson Games de naguère.

Chaque joueur (de 3 à 6) contrôle deux personnages différents et complémentaires : un savant fou et son sbire idiot et gigantesque, Igor. Leur but : réunir des bouts de corps pour créer une abomination, une créature « parfaite et pure », dans une tour au fin fond des Carpathes. Mais il ne suffit pas de déterrer des cadavres en kit dans le cimetière (en ayant, notamment évité un vampire édenté), il faut aussi pour la pièce maîtresse, une « tête fraîche », tuer discrètement un villageois en vadrouille... et éviter le courroux de la populace.

Tous les ingrédients sont présents pour passer de bons moments sans trop réfléchir (vous pouvez y jouer avec votre petit frère) : cartes, plateau, figurines, tables d'événements... Une particularité : des personnages-non joueurs se baladent sur le plateau, animés au fil des tours par un des joueurs pour contrecarrer les plans des autres. Un seul reproche (et de taille) : la présentation du jeu, qui découragera sûrement ceux qui jugent un jeu à son look plutôt qu'à sa jouabilité ; le dos des cartes à jouer est blanc et les dessins font très amateur (même s'ils privilégient le côté comique). Gageons que si Igor trouve son public (et il le mérite), Outre Tombe sortira une seconde édition, de luxe.

Romain Bolland



Jeu de plateau en français, édité par Outre Tombe. Prix : environ 290 F.



DEMOLITION MAN
Stallone, gladiateur du futur !

SPARTAN

L'ARMÉE DES TÉNÈBRES
La horde infernale

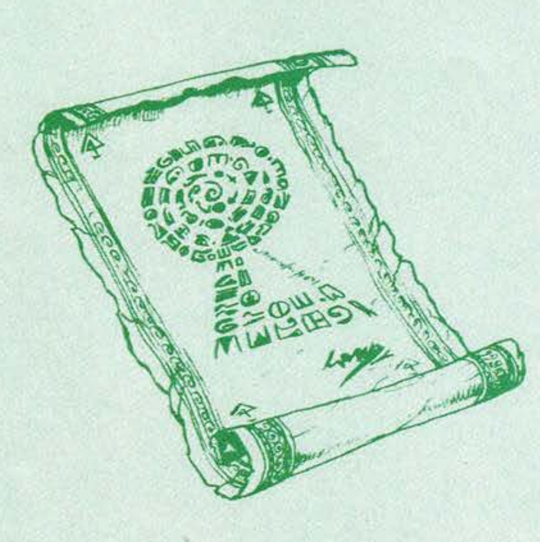
LES VALEURS DE LA FAMILLE ADDAMS
Traditions obligent...

LE RETOUR DES MORTS VIVANTS 3


L 1916 - 134 - 30,00 F -RD

Ars Magica

Peu connu, mal présenté, vénéré par une poignée de fanatiques anglophiles, Ars Magica avait tout pour passer inaperçu en France. Mais aujourd'hui, Descartes Éditeur en a traduit la troisième édition et le met à la portée de tous ceux qui rêvent d'un médiéval-fantastique « différent ».



Imaginez...

Vous êtes un honnête paysan (de Fegonzac, un petit bourg du sud du royaume de France), inculte et illettré, mais bâti comme un chêne. Confiant en votre force. Et en elle seule. Mais depuis que vous avez cheminé avec ce vieil homme – si frêle ! si vulnérable ! – qui vous a supplié de l'aider à ramener « chez lui » un gros coffre car sa mule venait de mourir, vos certitudes se sont évanouies. Chez lui ? Là-bas, par-delà les collines ? Mais n'est-ce pas là, dans ce château qu'il vous a décrit, que vivent ceux qui font commerce avec le démon ? Et vos inquiétudes n'ont fait que grandir : à propos de cet étrange halo lumineux qui vous a tenu compagnie pendant toute la nuit, puis de ces trois brigands qui vous ont attaqués, armés jusqu'aux dents. Et vous êtes sûr de ce que vous avez vu : transformés en statues de pierre, ils ont volé en éclats. Littéralement. Adossé à un vieux chêne, le front couvert de sueur, votre compagnon s'est contenté d'un sourire énigmatique et d'une réponse évasive : « Mal fréquenté, par ici ! » Vous ne l'avez plus regardé de la même façon. A votre peur s'est mêlé un étrange sentiment d'excitation ; un mot vous brûlait les lèvres. Magie ? « C'est notre art ; tu apprendras peut-être. » En votre âme une barrière a cédé. Et quand arrivé à la « demeure » du vieillard – une sorte de forteresse accrochée au flanc d'une montagne – ses amis vous ont demandé de faire un choix, vous n'avez pas hésité. Vous avez choisi de rester, pour servir ces hommes aux pouvoirs inquiétants, pour échapper à la monotonie d'une existence sans gloire, pour – qui sait ? – acquérir un peu de leur savoir. Ils vous donneront un toit, un couvert et l'affection d'une famille. En retour, vous leur apporterez vos muscles, votre vigueur : vous les défendrez. Une vie d'aventure, d'apprentissage et de danger vous attend. Vous serez l'un des leurs : vous appartiendrez à l'Alliance.

Le contexte

Il s'agit d'un monde médiéval : le nôtre. Nous sommes en 1197. En ces temps où l'espérance de vie est très courte, le quotidien du peuple est marqué par l'omniprésence de la mort. Chacun à sa manière, la religion et le surnaturel répondent aux angoisses des hommes, leur ouvrent des perspectives nouvelles, leur permettent de croire et d'espérer. L'Église exploite la crédulité du paysan et joue sur son besoin de sécurité spirituelle, son sentiment latent de culpabilité pour tenter d'imposer ses dogmes et son intolérance. Il est plus hasardeux, mais peut-être plus excitant, de croire aux fées, à la magie et aux êtres de légende plutôt qu'au fade jardin d'Eden promis au terme d'une existence d'ascète…

L'Europe mythique

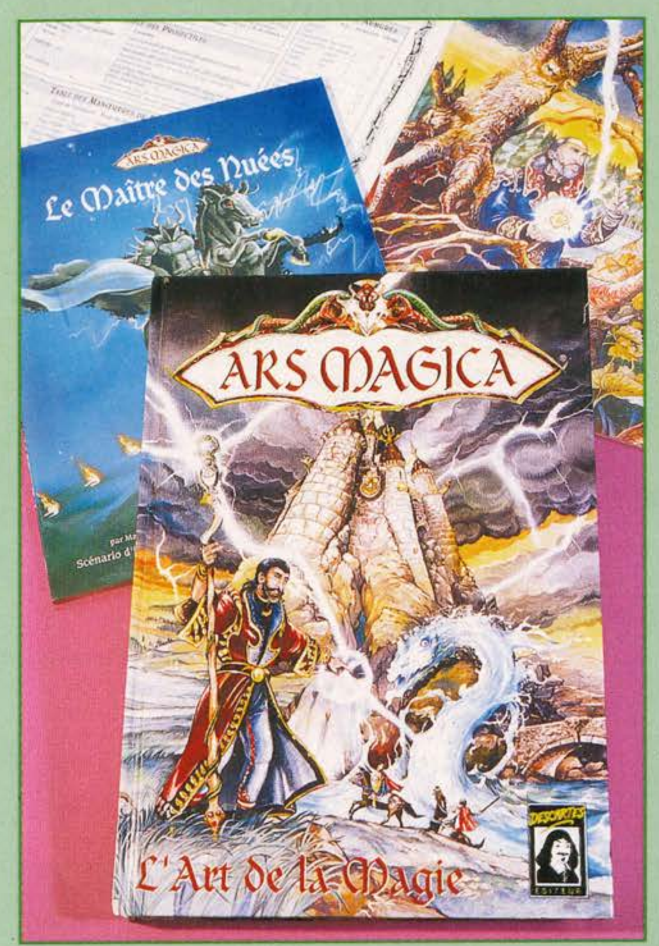
Dans *Ars Magica*, tout ce merveilleux, ce surnaturel, ce mystérieux auquel le peuple croyait dur comme fer, tout cela existe. Les rois, les empereurs et les papes sont ceux que notre monde a connus. Les croisades, les guerres, les grands événements de notre Histoire ont eu, ou vont avoir lieu. Mais leurs causes ne sont pas forcément les mêmes que celles racontées dans nos livres d'Histoire. Et cette réalité tangible, ces repères concrets, cohabitent avec un monde étrange, où les forêts sont peuplées de lutins, où la sorcellerie existe, où l'imaginaire, parfois, prend le pas sur le réel. Les joueurs incarnent, entre autres, de puissants magiciens, dépositaires d'un savoir ancien qu'ils doivent protéger des indiscrétions du commun des mortels. Lorsqu'une poignée de sages romains ont jeté, plusieurs siècles auparavant, les bases de l'ordre d'Hermès, ils savaient déjà qu'il leur faudrait lutter sans cesse contre les préjugés, la méfiance et la jalousie de leurs semblables. C'est pourquoi ils se regroupèrent en Alliances.

L'Alliance

Traditionnellement, l'Alliance est une entité physique autant que morale. C'est le plus souvent un château, une forteresse, voire une ferme déguisée ou tout autre édifice conçu pour résister au temps. A l'abri des regards, un groupe de quelques Mages, généralement une demi-douzaine, y mène toutes sortes d'activités : étude, fabrication d'artefacts magiques, alchimie, copie de parchemins, etc. Les Mages ne sont pas seuls : ils sont entourés de Compagnons, sortes d'assistants de luxe qui veillent au bien-être de l'Alliance et possèdent bien des talents que les Mages n'ont pas, et de Servants, chargés d'assurer la sécurité des gens et des lieux. Ces trois « classes » sont interdépendantes les unes des autres, et leurs représentants vivent autant que possible en harmonie au sein de l'Alliance, formant ainsi une sorte de grande famille. Les Mages accumulent du savoir, protègent magiquement l'Alliance et transmettent leur savoir, mais ils sont vulnérables et inefficaces sans les Compagnons, qui leur procurent les ingrédients dont ils ont besoin et assurent les liaisons indispensables avec le monde extérieur. Et quand la magie devient inefficace, combien les Servants, rompus au métier des armes, leur sont précieux !

Superstition

Les Mages sont victimes de leur puissance. Dans *Ars Magica*, ils peuvent, grâce à leur art, réaliser pratiquement n'importe quoi, pourvu qu'ils y mettent le temps. Pour cette raison, ce sont souvent des reclus, peu soucieux de leurs semblables, plus intéressés par leurs décoctions magiques que par le sort de la ville voisine. Rien d'étonnant alors à ce qu'ils soient généralement considérés avec suspicion par une population assez frustre ! Pour être clair, ils sont synonymes de problèmes. Au mieux se heurtent-ils à une hostilité passive, au pire on rêve plus prosaïquement de les envoyer au bûcher ! Bien sûr, il arrive qu'un ou plusieurs Mages entretiennent de bonnes relations avec les gens du cru, mais c'est au prix de grands efforts qu'un tel résultat est obtenu ; il s'agit



Sous une couverture « discutable », un jeu d'une grande qualité !

alors souvent d'un équilibre fragile, qu'un rien peut réduire à néant. Mais le peuple n'est pas la seule menace pour l'Alliance. C'est surtout le clergé qui mène la vie dure aux magiciens. Pour l'Église, ces hommes sont des hérétiques. L'Inquisition n'en est qu'à ses balbutiements, mais va rapidement faire ses preuves face aux Albigeois... Là encore, il arrive qu'un pacte mutuel de non-agression soit tacitement respecté entre ces deux pouvoirs. Après tout, il suffit de convaincre l'Église qu'on œuvre pour la même cause qu'elle : combattre le mal (même si les moyens ne sont guère « catholiques »...).

Quatre saisons

L'idéal pour l'Alliance est donc de pouvoir poursuivre ses propres buts... sans être dérangée par ses voisins. Les premières années d'existence sont souvent difficiles – faute d'expérience et de moyens – mais si tout se passe bien, les Mages et leurs compagnons parviennent au bout d'un certain temps à se faire des alliés, voire des amis, à s'enrichir financièrement et spirituellement, bref à acquérir un certain rayonnement ; de nouvelles recrues sont attirées par la popularité croissante de l'endroit : l'Alliance gagne peu à peu en puissance. Plus tard, bien plus tard, elle peut même devenir victime de son succès : querelles intestines, jalousies, scandales et désastres en tous genres la menacent. La mort, inlassable, poursuit son patient travail de destruction : au bout du chemin, c'est souvent la ruine ou l'éclatement, même si parfois, tel le phénix, l'Alliance parvient à renaître de ses cendres. Ce cycle de vie, qui n'est pas sans rappeler celui d'une entreprise moderne, est symbolisé par le passage des saisons : le printemps pour la naissance de l'Alliance, l'automne pour son déclin... En termes de jeu, ces étapes (qui peuvent s'étaler sur plusieurs siècles) ont leur importance en matière d'effectif, de potentiel magique, de ressources financières, etc.

L'ordre d'Hermès

L'Alliance n'est pas isolée. Les Mages appartiennent tous à l'une des treize « maisons » de l'ordre d'Hermès, qui fait prévaloir sur l'Europe sa conception de la magie (ce qui ne veut pas dire qu'il n'en existe pas d'autres). L'ordre est assez disparate, mais les treize maisons obéissent à un Code commun. L'Europe mythique est divisée en grandes régions (Tribunaux) qui abritent chacune une dizaine d'Alliances en moyenne. Le Tribunal est aussi le nom de l'assemblée annuelle qui réunit les Alliances de cette même entité géographique, afin que soient débattus les problèmes de chacun et qu'on essaye d'y apporter des solutions.

Et ça marche comment ?

Le système d'*Ars Magica* comporte deux grandes originalités qui lui donnent toute sa saveur : la magie, et le fait que chaque joueur incarne plusieurs personnages. En principe, chacun contrôle un Mage et un Servant, les compagnons étant joués par tout le monde. Au-delà de ce postulat un peu surprenant, il faut comprendre qu'*Ars Magica* est un jeu de campagne, au sens profond du terme : l'Alliance vit, prospère et décline, tout comme ses membres ; cela peut représenter plusieurs centaines d'heures de jeu. A terme, chaque joueur connaît tous les personnages de l'Alliance. A ce stade idéal, on peut s'échanger les fiches de personnage ; le meneur du jeu (le Conteur) change au cours des parties, et pallier aux absences des uns et des autres n'est plus un problème. Néanmoins, à cause de leur importance et de leur savoir, il est préférable que chacun commence par s'attacher à « son » Mage. Ensuite...

Création de personnage

Elle mêle des éléments classiques (caractéristiques, compétences...) à de réelles innovations (vices et vertus). Chaque personnage est défini par huit caractéristiques fonctionnant par paire (Force/Energie, Dextérité/Vivacité, etc.). Pour chaque paire, on lance 2d10 que l'on soustrait l'un à l'autre, et on partage le résultat entre les deux caractéristiques ; cela peut donner des scores entre -5 (très mauvais) à +5 (très bon). Exemple : 7 (résultat du premier dé) - 3 (résultat du second) = 4, qui peut être réparti en 2 et 2, 5 et -1, etc. Si le résultat avait été 3 - 7 = -4, il était moins avantageux. Les vertus et les vices (ex. : Magie discrète ; Don tapageur) aident à préciser le personnage et sont alloués de façon équilibrée : on peut avoir, par exemple trois vertus à +1 à condition de prendre un vice à -3, ou un vice à -2 et l'autre à -1, etc. Les compétences s'achètent selon un système des plus classiques : pour obtenir une compétence au premier niveau, on dépense 1 point ; deuxième niveau : 3 points ; troisième niveau : 6 points ; bref plus on veut monter haut, plus ça coûte cher (à noter que la liste des compétences est copieusement fournie). Le nombre de points dont on dispose dépend directement de l'âge ; certaines compétences sont automatiquement acquises, d'autres sont interdites : ce n'est pas très original, mais c'est rapide, fonctionnel, et ça marche. Reste à peaufiner tout ça : on détermine la Confiance, la Réputation, les traits de caractère et le tour est joué. Pour les magiciens, reste à déterminer les scores en arts magiques : ça ne prend pas plus de cinq minutes. A noter qu'un système de création accélérée est également disponible : un peu comme dans *Star Wars*, on choisit un archétype, on lui apporte quelques détails et c'est fini.

Système

C'est très simple : tout fonctionne avec des dés à 10 faces. Pour une action donnée, on associe une caractéristique et une compétence, on ajoute 1d10 et on compare le résultat au facteur de difficulté choisi par le Conteur. Exemple classique : vous voulez crocheter une porte. C'est une tâche difficile (difficulté 9) : Dextérité (-1) + Crocheter (3) + 1d10 (6) = 8, eh oui, c'est raté ! Là où le système prend tout son intérêt, c'est en situation de stress. Lors d'une action « normale », 0 représente 10 ; mais lorsque l'on est sous pression (« tirage de tension »), le 0 peut amener des désastres (à comparer aux échecs critiques du système Chaosium) ; par contre, un 1 permet de relancer le dé et de doubler le résultat obtenu : il n'y a pas de limite théorique au résultat que l'on peut obtenir (à comparer au « jet ouvert » de *JRTM*). Cette idée très simple est particulièrement efficace, et offre les mêmes subtilités que les deux systèmes précités, mais de façon plus directe, sans avoir à lire de table. *Ars Magica* a su prendre à *Star Wars* et *JRTM* ce qu'ils avaient de meilleur pour bâtir un système simple et cohérent.
Et les combats ? Le processus est tout ce qu'il y a de plus classique avec initiative, déplacements, projectiles, mêlée, attaques magiques... Il y a beaucoup de jets à faire et pour ne pas ralentir les choses, on optera sans hésiter pour le système « action », version épurée des règles de combat, qui est déjà assez compliqué comme ça. ▷

FICHE TECHNIQUE

Jeu traduit de la troisième édition américaine (chez White Wolf).
***Editeur* : Descartes Editeur.**
***Auteurs* : Mark Rein-Hagen et l'équipe de White Wolf.**
***Illustrations de la version française* : Gilles Lautussier.**
***Présentation* : livre cartonné de 386 pages, illustrations abondantes.**
La maquette a été entièrement refaite.
Des planches en couleur, tirées de couvertures de suppléments américains, ont été ajoutées.
***Dés nécessaires* : à 10 faces (non fournis).**
***Prix indicatif* : 249 F.**

***Déjà disponibles* :**
Le maître des Nuées (scénario, 89 F), l'écran du meneur de jeu (écran 4 volets, un bloc de feuilles de personnage, un bloc de feuilles de magie, diverses aides de jeu et fiches précisant des détails de background, 16 personnages prétirés ; 98 F).

A qui s'adresse ce jeu ?

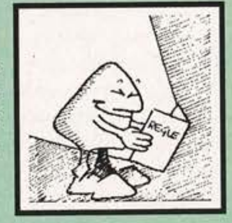
Si vous jouez souvent.



Si vous préférez les systèmes éprouvés.



Si vous recherchez des règles claires.



L'AVIS DE CASUS BELLI

On apprécie

Le système de magie, le concept de l'Alliance.

On regrette

L'absence de scénario d'introduction dans les règles.

A kind of magic

Venons-en au cœur du jeu : l'ars magica, puissant, complexe, infini. En résumé, on lance un sort de la même façon qu'on réalise une action plus classique : Technique (créer, altérer, détruire, manipuler...) + Forme (l'un des cinq éléments, l'esprit, le règne animal, le corps humain) + 1d10, à comparer au facteur de difficulté fourni dans la description du sort. Si on fait plus, c'est réussi. Si on fait moins de 10 points en dessous du seuil, le sort fonctionne mais on se fatigue. Sinon, c'est raté ; attention aux désastres dans les situations de stress ! Simple ? Hum ! Les foci, les rituels, la résistance magique, les désastres viennent souvent corser l'affaire. Le plus intéressant, c'est de créer ses propres sorts : c'est possible – avec l'accord du Conteur –, et les possibilités sont illimitées. *Ars Magica* est à peu près le seul jeu médiéval-fantastique où la magie est vraiment ce qu'elle doit être : un art (comme son nom l'indique). Et ce n'est pas tout. Entre chaque aventure, les Mages ne restent pas inactifs. Tout est prévu pour que les personnages « vivent » réellement entre les parties : ils peuvent faire des recherches, progresser dans la maîtrise de leur art, créer ou étudier des objets magiques, concocter des potions, former des apprentis et s'ils font très fort, faire exploser le laboratoire (c'est les copains qui sont contents !) ; bref, l'Alliance vit et progresse au cours des saisons et c'est, on l'aura compris, une grande force du jeu.

ARS MAGICA

Personnage

Nom *Bertrand* — Age *23 ans* — Sexe *masculin*
Joueur *Fabrice* — Né en *1174* — Taille *1 m 66*
Alliance *Mistridge* — Nous sommes en *1197* — Confiance *3*
Saga *"Songe d'une nuit d'été"* — Décrépitude — Cnf. provisoire

Caractéristiques

	Spécialité	
Intelligence	*immature*	*-1*
Perception	*–*	*0*
Force	*pectoraux massifs*	*1*
Energie	*très endurant*	*3*
Présence	*expression triste*	*-1*
Communication	*–*	*0*
Dextérité	*démarche souple*	*2*
Vivacité	*excellents réflexes*	*4*

Compétences

	Spécialité	Sco.	Exp
Langue provençal	*–*	*4*	
Bagarre	*embuscade*	*1*	
Discrétion	*forêt*	*2*	
Vigilance	*pièges*	*2*	
Athlétisme	*endurance*	*3*	
Attention	*monter garde*	*3*	
Epée (attaque)	*–*	*3*	
Equitation	*vitesse*	*2*	
Attelages	*réparations*	*2*	
Boisson	*culs secs*	*2*	
Connaissance légendes	*êtres féeriques*	*3*	
Marchandage	*textiles*	*1*	
Chant	*Ballades*	*1*	
Prédiction du temps	*Orages*	*1*	
Empathie	*/ colère*	*1*	

Combat

Arme	Init	Atq	Dgt
Epée courte	*9*	*9*	*8*

Armure

Type *Cuir lourd*
Protection *2* — Marge *1*

Défense	Action	Duel
Parade avec		
Parade avec		
Esquive		

Niveaux de Santé				Niveaux de Fatigue
Total d'Ecr. (Duel)		Total d'Ecr. (Action)		Total de Fatigue
Indemne				Dispos
Couché		0	0	Essoufflé
Blessures Légères		-1	-1	Las
Blessures Moyennes		-3	-3	Fatigué
Blessures Graves		-5	-5	Epuisé
Incapacité				Inconscient

En français...

Hormis quelques maladresses (« jets de tension », « aptitudes crapuleuses »), la traduction est correcte. Si discussion il y a, ce serait plutôt au niveau de la présentation. Les avis sont partagés : certains trouvent la maquette et les illustrations intérieures supérieures à celles de la version américaine, les autres se demandent pourquoi la présentation a été changée. Il faut dépasser ce stade et voir que cette version ne s'adresse pas, a priori, à ceux qui possèdent l'édition américaine. Descartes Éditeur a en tous cas montré en « relookant » le jeu qu'il s'intéressait au produit et qu'il entendait l'adapter au public français. On pense un peu à Warhammer quand on voit ce pavé de 380 pages ; dommage que l'illustration de couverture ne soit pas significative de ce que peuvent réaliser les personnages.

L'avenir

White Wolf a sorti la troisième version d'*Ars Magica* en juin 92 et depuis, la firme américaine, qui a décidément le vent en poupe, n'a cessé de produire des suppléments à un rythme soutenu : quasiment un par mois. Cela va de l'anecdotique (*Shamans*) à l'indispensable (*Mythic Europe, The Grimoire*) en passant par le « pourquoi pas ? » (*Maleficium, Tribunal of Rome*, etc.). Descartes Editeur va s'attaquer dans un premier temps aux suppléments de la seconde édition ; les versions 2 et 3 sont compatibles. Cela peut sembler bizarre, mais c'est compréhensible dans la mesure où la plupart de ces suppléments (*Order of Hermes, Faerie*) sont très importants et n'ont pas été réédités pour la troisième édition : les débutants ne seront donc pas perdus. *Le maître des Nuées* (scénario d'initiation) et l'écran sont déjà disponible (judicieuse initiative) – un Conteur sérieux ne saurait s'en passer – et les mois à venir devraient nous apporter *L'Alliance brisée de Calebais* (un scénario et une Alliance type prête à l'emploi). Quoi qu'il en soit, anglophiles confirmés, passez votre chemin : une pléthore d'extensions est à votre disposition en version originale, inutile donc d'attendre.

Pour finir

Ars Magica a été coécrit par Mark Rein-Hagen qui a signé depuis *Vampire* et son cousin *Werewolf*. On aime ou on n'aime pas, mais ces jeux ont au moins un point commun : ils nous racontent quelque chose. Ce qu'*Ars Magica* nous apprend, c'est que dans le monde médiéval, les lutins et la magie existaient parce que les gens y croyaient. De même, nous croyons aujourd'hui à la loi de la Pesanteur, à sa réalité même si, dans un sens, elle n'a pas plus d'existence qu'un fantôme. C'est un produit de notre esprit, une simple projection. Dans l'Europe mythique d'*Ars Magica*, les fantasmes et les superstitions du peuple ont pris corps.

Fabrice Colin
illustrations extraites du jeu



Star Wars

La 2e édition

En 1977, une horde de chasseurs TIE crevait l'écran pour la première fois et l'Espace s'offrait une légende. En 1988, sortait la première édition en français du Jeu de Rôle de la guerre des Étoiles qui nous hyperpropulsait dans une lointaine galaxie. En cette nouvelle année 1994, Descartes Éditeur joue le Père Noël en nous apportant cette seconde édition revue et corrigée de *Star Wars* : un mythe est né !

Ères nouvelles, nouveaux héros

La première surprise de cette nouvelle édition est la présence, « de série », d'un historique de la galaxie. Enfin ! À cela, deux conséquences : tout d'abord le plaisir de découvrir et de comprendre le pourquoi du comment, et – surtout – la possibilité de jouer hors du cadre restrictif des films de la Trilogie. Fini le temps où les personnages n'étaient que de pâles copies d'un certain Skywalker, fini le temps où votre méchant principal ne pouvait s'appeler que Dark Vador ! A vous les richesses infinies d'un monde livré à votre imagination. Certes, Empire et République sont encore les ingrédients de base du jeu mais libre à vous de choisir quelle époque de leur affrontement vous utiliserez : choisirez-vous l'ère de l'ancienne République, de ses complots politiques, de la course aux étoiles où un certain Palpatine tramait dans l'ombre sa prise de pouvoir en éliminant les nombreux Chevaliers Jedi alors garants de la sécurité ? Plongerez-vous dans la rébellion avec l'Alliance pour briser les chaînes de l'esclavage impérial ? Ou bâtirez-vous, aux côtés des descendants de Luke, les bases de la Nouvelle République riche d'espoirs et d'aventures ?

La Force est avec eux

Servis par une remarquable traduction, les différents chapitres de règles ont subi un lifting – presque – complet et délibérément orienté vers la prise en charge de joueurs débutants. La première partie, consacrée aux joueurs, fait habilement découvrir, au travers des aventures d'un ancien chasseur de primes, les principes élémentaires du jeu. Le texte est clair (mis à part la notion de compétences avancées), remarquablement efficace et, à de rares exceptions près, suffit pour aborder une première partie après quelques lectures attentives. Les conseils sont nombreux et souvent judicieux, basés sur la nécessité de *jouer un rôle*, notion élémentaire mais bien souvent négligée dans d'autres ouvrages. La partie consacrée au meneur de jeu poursuit cette logique didactique : une prise en main efficace pour la compréhension des rôles endossés par le meneur de jeu : metteur en scène, arbitre, conteur ; de multiples indications pour la gestion et la mise en œuvre des aventures ; des synopsis réellement et directement utilisables par des débutants avec une foule de caractéristiques. On y conseille même de tricher avec les règles. Les règles ? Quelles règles ? En effet, ce passage pèche par sa tendance aux incessantes références à des notions qu'il faut – souvent – aller piocher de-ci de-là dans les autres chapitres ! On en oublierait presque la géniale section sur la gestion des batailles : un modèle. Sachez apprécier sans modération !
D'un point de vue technique, peu de nouveautés : une nouvelle gestion des combats, plus complexe mais qui ravira tous les amateurs de précision. Il en va de même pour la gestion des déplacements : à la lecture de certains passages on se croirait presque dans un wargame. Avantage ou défaut ? Tout dépend de votre façon de jouer. Dans les innovations, on notera l'introduction de la notion de dés libres, une idée efficace pour rajouter du piment dans vos aventures, et surtout la possibilité de jouer un personnage du Côté obscur, une notion réservée aux vieux routards mais qui se révèle pleine de promesses. Je vous laisse le soin de découvrir les autres surprises de cette nouvelle édition, mais sachez qu'elle s'est considérablement enrichie d'aides de jeu plus indispensables les unes que les autres : des vaisseaux avec leurs caractéristiques, des armes... bref tout ce dont vos personnages ont besoin pour découvrir la galaxie... sans supplément de prix !

Le Côté obscur

Le principal défaut de cette seconde édition est sans conteste l'organisation anarchique des notions techniques. Pour maîtriser une phase complète de jeu, il faut bien souvent chercher les informations dans deux, trois voire quatre chapitres différents ! L'exemple le plus frappant est celui de la Force, élément on ne peut plus indispensable de cet univers. Car s'il existe bien un chapitre qui lui est consacré, il vous faudra réunir les notions s'y rapportant abordées dans les passages consacrés au meneur ou aux joueurs. Un défaut engendré par le désir louable de prendre en main les débutants mais qui risque de vous faire oublier – un bref instant – les merveilles que recèlent cette seconde édition. A un moindre degré, on retrouve cet inconvénient dans la gestion des vaisseaux spatiaux (gestion fort bien réalisée et illustrée par ailleurs) dont les règles s'étalent sur deux chapitres ! Bref, beaucoup de belles choses qu'un peu de patience vous aidera à découvrir. Dans un autre registre, on regrettera la disparition des magnifiques photographies noir et blanc de la première édition au profit d'illustrations, certes nombreuses, mais de qualité moyenne. (Mais rassurez-vous, il existe encore ces somptueux encarts en couleur.) Enfin, nous passerons rapidement sur la description pour le moins lapidaire de la galaxie, et l'absence d'exemple de planète voire de système solaire. Il vous faudra encore consulter les suppléments pour situer Endor ou Tatooine... Money is Money !

Nouvelle loi jedi

« A travers la Force, d'autres choses tu verras, d'autres lieux. »
Devant un tel ouvrage, une seule attitude s'impose : sortez les crédits, faites chauffer les hyperpropulseurs et programmez vos navordinateurs en direction des étoiles. Une nouvelle loi jedi est née : « La seconde édition de *Star Wars*, d'urgence, tu dois te procurer ! »

Christophe Debien

L'AVIS DE CASUS BELLI

On apprécie

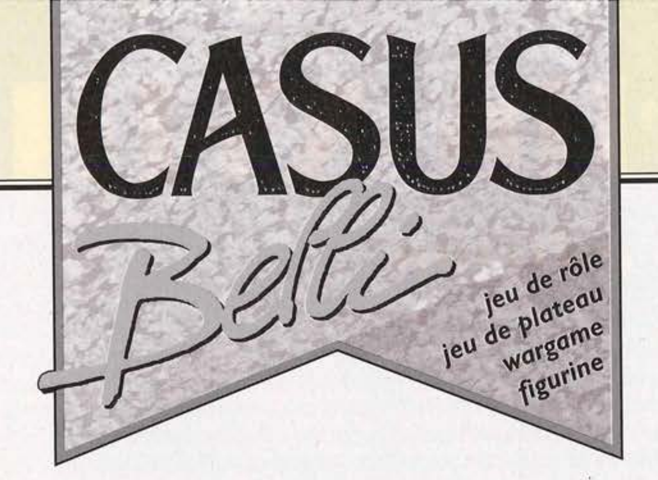
La possibilité de jouer à diverses époques, les nombreuses aides de jeu, la facilité d'accès pour les débutants.

On regrette

La dispersion de certaines règles.

FICHE TECHNIQUE

***Éditeur* : West End Games ; Descartes Éditeur pour la version française. *Auteur* : Bill Smith. *Traducteur* : Jean Balczesak. *Présentation* : livre cartonné de 170 pages contenant règles, synopsis et personnages prétirés. *Dés nécessaires* : à six faces. *Prix* : 189 F.**



vous donne rendez-vous au

2e salon de l'histoire du 25 au 28 mars 1994 à Paris

dans les cadres prestigieux

- du musée national du Moyen-Âge des thermes de Cluny
- du couvent des Cordeliers
- & de la Sorbonne

10 h /19 h - nocturne samedi 26 mars jusqu'à 22 h.

Entrée : 30 francs (tarif réduit : 15 francs)

Renseignements : (1) 42 71 47 52

Jeu de rôle

FICHE-JEU



Berlin XVIII

La 3e édition

Berlin en 2070... Quatre-vingts millions d'habitants... Un taux de criminalité qui ferait passer Brooklyn pour un jardin d'enfants... Et une poignée de flics au cœur pas vraiment tendre qui patrouillent dans le fog et les gaz d'échappement. Charmante ambiance pour un jeu de rôle qui, malgré son âge, est bien dans l'air du temps !

Berlin XVIII relifté

Siroz Productions nous offre une troisième édition de *Berlin XVIII*. Non seulement le jeu s'offre le luxe d'une couverture « en dur », mais les règles ont été allégées, le monde révisé, des chapitres entiers réécrits ou ajoutés. Bref, des tas de choses en plus, qui pousseront sans doute le possesseur de l'ancienne édition à faire l'effort de se mettre à jour ou qui attireront le nouveau joueur...

Le cadre

Le début du XXIe siècle n'a pas été de tout repos. La création de la Fédération Europa (regroupant les nations de l'Europe de l'Ouest) aurait dû régler tous les problèmes. Las, les calamités se sont abattues : trente ans de guerre contre l'Ursia, misère et troubles sociaux, prise de pouvoir par les militaires, guerres diverses et variées, dénatalité, hiver quasi perpétuel. Et sans parler du reste du monde qui ne va pas beaucoup mieux. L'avenir est sombre...

Sortant tout juste d'une dictature militaire, la Fédération Europa se donne des allures de démocratie : suffrage universel, régime (à peu près) parlementaire. Il reste cependant quelques fausses notes, comme un pouvoir central extrêmement fort, des gouverneurs militaires, la possibilité pour le pouvoir exécutif d'outrepasser les décisions du parlement, etc. Mais comme le but du jeu est de jouer des flics de quartier, pourquoi pas un État policier comme cadre de leurs aventures ?

Quant au décor, il est apocalyptique : la capitale, Berlin, une mégalopole dévorée par le béton, la pollution ; une population hyper stressée, des criminels qui s'en donnent à cœur joie et une police à cran !

L'ambiance

Berlin XVIII ne fait pas dans la dentelle. Son univers est noir, très noir. Même sordide. Les personnages, pas tout à fait des flics « de base » mais pas encore des inspecteurs, auront fort à faire lors de leurs enquêtes et interventions : trafiquants de drogue, règlement de comptes entre bandes, tueurs à gages, braqueurs, prostitution, querelles ethniques, sans parler des affaires que les militaires tentent d'étouffer (suppression de témoins, expéditions punitives, etc.), ou du citoyen moyen qui un jour « pète un plomb » ; tout cela vit et s'entre-tue allègrement dans les rues de Berlin. Rien ne nous est épargné, ou presque.

Les nouvelles qui émaillent le livret donnent une parfaite idée de l'ambiance du jeu : pseudo-réalisme crade, cynisme, humour noir et second degré. Heureusement l'ironie vient démystifier tout cela. Ainsi, le vocabulaire du jeu est émaillé de termes franco-allemand, drôles et dépaysants. Le commissariat devient une Falkhouse, un bar un Koffeshop et un criminel important un Volkrauber !

Le « réalisme policier »

Un effort particulier a été fait à propos de la criminologie (l'étude des criminels, de leurs motivations et de leurs origines) et de la criminalistique (médecine légale, balistique, analyses scientifiques...). Il est ainsi possible d'étudier le profil d'un criminel, de chercher ses motivations, son *modus operandi*, d'anticiper ses choix... D'étudier avec soin le rapport du médecin légiste pour trouver LE point qui cloche, de reconnaître un grain de sable provenant d'une certaine carrière dans le secteur douze...

Grâce à ce chapitre, le meneur de jeu pourra concocter des scénarios beaucoup plus intéressants que de simples patrouilles dans un quartier paumé, et peut-être moins tournés vers l'action pure. Attention cependant de ne pas sombrer dans l'intellectualisme, ce serait sans doute déplacé ! Le flic de *Berlin XVIII* est plus proche de Terminator que de l'inspecteur Maigret...

Les règles

Les auteurs ayant voulu privilégier la simplicité des règles pour ne pas nuire à l'ambiance, un seul type de personnage peut être incarné : un flic de Berlin.

Six caractéristiques, allant de 1 à 20, le décrivent ; elles restent très classiques : agilité, charisme, connaissance, dextérité, force et perception. S'y ajoute un système de compétences évaluées sur une échelle de 1 à 100, dont le score de base dépend des différentes caractéristiques. Le joueur dispose ensuite d'un certain nombre de points de pourcentage à répartir dans les compétences de son choix. La réussite d'une action dépend du résultat d'un dé à 100 faces. Quelques bonus ou malus viennent modifier les chances de succès selon la difficulté de la tâche, tandis que le dé des dizaines indique la qualité de la réussite. Tout cela est simple, logique et cohérent. Les poursuites et les combats sont un tout petit peu plus compliqués, mais peu s'en faut. Un joueur averti saura rapidement maîtriser. Et *Berlin XVIII* s'adresse aux joueurs avertis...

Pour joueurs avertis

Berlin XVIII fait partie de ces jeux qu'il faut prendre avec recul et humour. Comme *In Nomine Satanis/ Magna Veritas*, une lecture simpliste et au premier degré fait dresser les cheveux sur la tête. Il est important de comprendre qu'il ne faut pas prendre au pied de la lettre l'univers sordide et l'idéologie extrémiste de nombreux flics et personnages décrits dans ce jeu. Comme le disent les auteurs (à propos des drogues) : « Il ne s'agit pas d'apologie mais d'extrapolation spéculative [...] It's only a game ! » Sachez lire entre les lignes...

Conclusion

Si les séries policières comme *Hill Street Blues* ou des films comme *L'inspecteur Harry* vous font craquer, et si un monde cynique et sans espoir ne vous effraye pas, n'hésitez pas à tâter de *Berlin XVIII*. Mais si vous jouez pour vous évader un peu et oublier la dureté de la vie quotidienne, il faudrait mieux vous abstenir, sinon votre moral risque de chuter.

Anne Vétillard

L'AVIS DE CASUS BELLI

On apprécie : l'humour, les chapitres criminologie et criminalistique.

On regrette : l'absence d'une carte du monde résumant la situation géopolitique, un peu confuse ; les illustrations peu soignées.

FICHE TECHNIQUE

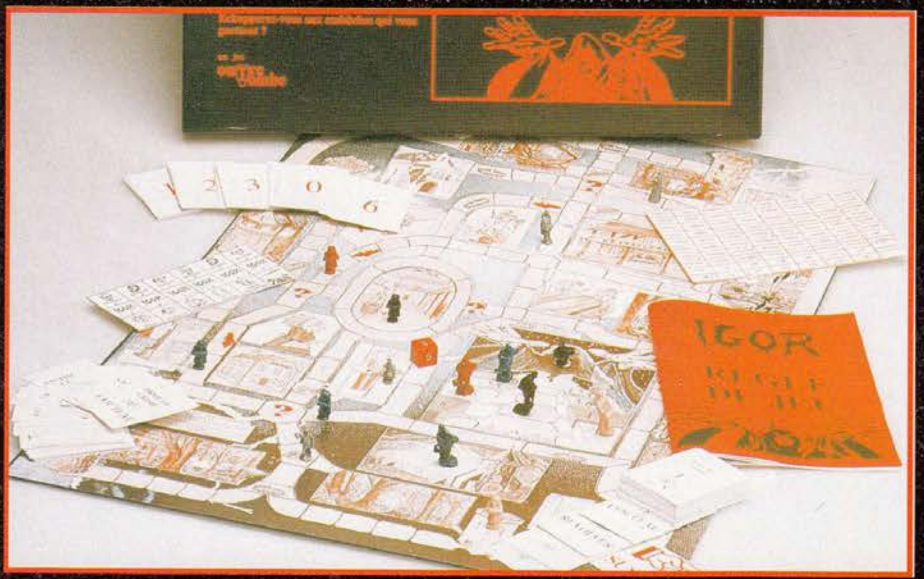
Thème **: jeu de rôle policier dans un futur proche et sombre.** ***Editeur*** **: Idéojeux - Siroz Productions.** ***Auteurs*** **: Eric Bouchaud et Nicolas Théry pour la 1re édition. Compléments et modifications pour la 3e édition par Olivier Noël, Jean-Luc Bizien, Croc et Pierre-Henri Pevel.** ***Illustration*** **: Pierre Le Pivain.** ***Présentation*** **: livre à dos cartonné, 194 pages noir et blanc, couverture couleur.** ***Dés non fournis*** **: dés à 10 faces.** ***Prix conseillé*** **: 219 F.**

Advanced Dungeons & Dragons® 2nd Edition

Le plus populaire des jeux de rôle







Saurez-vous persuader IGOR d'accomplir la tâche de votre savant ?

Découvrez la commère, le poivrot, et tout ceux qui rodent dans la cité !

Animez une créature formée de morceaux de cadavres qu'IGOR récupérera pour vous au cimetière...

Utilisez vos cartes "chiffre", "événement" pour combattre, vous déplacer et pertuber les plans des autres !

Recherchez des cartes "crime" afin d'organiser le meurtre d'un villageois innocent...

Evitez la "suspicion", les bétises d'IGOR, les pièges,...

bien d'autres surprises vous attendent... A vous de les découvrir !

E XCALIBUR, 16, rue Champollion
Grenoble : 76 63 16 41
EXCALIBUR, 34, rue du pont des morts
Metz : 87 33 19 51
EXCALIBUR, 35 rue de la comman-derie
Nancy : 83 40 07 44
EXCALIBUR, 8 rue causit
Montpellier: 67 60 81 33
JEUX DESCARTES, Rue des écoles
Paris 43 26 79 83
SORTILEGES, 42,, rue ville pépin
St malo : 99 81 21 50

L'OEUF CUBE, 24 rue linné
Paris : 45 87 28 83
PHILIBERT, 12, rue de la grange
Strasbourg : 88 32 65 35
LE TEMPLE DU JEU, 268 rue de créqui
Lyon 72 73 13 26, Bordeaux 56 44 61 22
CELLULE GRISES, 2 place de l'agora
Evry : 69 97 81 74
MERCREDI , 22 rue d'auron
Bourges : 48 24 49 90
JEUX DESCARTES, 39 bd pasteur
Paris : 47 34 25 14

WERY, 77 grande arcades
Strasbourg : 88 21 00 21
JEUX DU MONDE, 14, 16 rue fontvielle
Toulouse : 61 23 73 88
NEURONES, rue de la préfecture
Annecy : 50 51 58 70
LA VOUIVRE, 15 rue des lices
Avignon : 90 85 33 57
JEUX DESCARTES, remparts d'aynai
Lyon : 78 37 75 94
JEUX DECARTES, 6, rue maissonnier
Paris : 47 2750 09

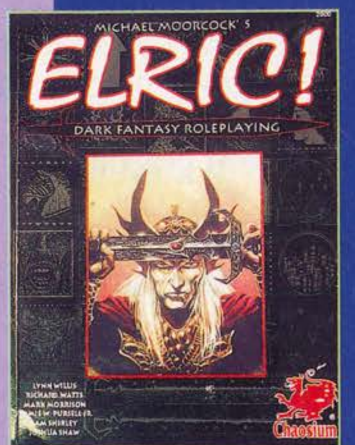
" IGOR " VOUS ATTEND DANS LA PLUPART DES BOUTIQUES. LA LISTE CI DESSUS N'EST PAS COMPLETE RENSEIGNEZ VOUS ET COURREZ DEMANDER " IGOR " A VOTRE MAGASIN HABITUEL !!!

Clubs, magasins, créateurs de jeux, dessinateurs, vous pouvez nous contacter à :
OUTRE TOMBE 9 CHEMIN DE LA SERVE 73100 AIX LES BAINS Tél : 79 25 02 93





Elric !



Elric ! est à la fois le successeur désigné de *Stormbringer* et un nouveau jeu, largement différent de son illustre prédécesseur. Voyons un peu ce qu'il a dans le ventre...

Un univers familier... ou presque !

Dix mille années durant, l'empire de Melniboné, soutenu par les Seigneurs du Chaos, a dominé le monde. Puis, il y a quelques siècles, ses sujets humains se sont révoltés, et ont chassé leurs maîtres. Les Jeunes Royaumes étaient nés. Les Melnibonéens sont toujours là, retranchés sur leur île ancestrale, détestés et craints. Leur souverain, le vieil empereur Sadric, est un puissant sorcier. Quant à son jeune fils et héritier, le prince Elric, c'est un albinos malingre peu apte à régner... Livrés à eux-mêmes, les humains se sont empressés de se chercher de nouveaux maîtres. Certains royaumes ont prospéré sous l'égide des Seigneurs de la Loi, d'autres se sont voués au Chaos. Du coup, les cultures sont extrêmement variées, même à quelques centaines de kilomètres de distance. Cela va de la société lormyrienne toute imprégnée de chevalerie, au mercantilisme impitoyable des Cités pourpres, en passant par la nation prédatrice de Pan Tang, qui survit en pillant ses voisines. Rien qui puisse bouleverser les joueurs de *Stormbringer*, mais attention : tout l'univers a été réécrit par Richard Watts, l'auteur d'*Elric !*. Et même s'il a lu les mêmes romans que Ken St-André (le papa de *Strombringer*), il n'en a visiblement pas retenu les mêmes choses. En fait, il a systématiquement privilégié les éléments les plus sinistres et les plus désespérants, faisant d'« Elric » un jeu terriblement noir, qui mérite bien son sous-titre de « Dark Fantasy ». La seule concession faite aux joueurs est l'époque : la jeunesse d'Elric. Selon les sources, cela assure entre sept et vingt ans de « calme » avant que les Seigneurs du Chaos ne détruisent le monde.

La technique : un illustre ancêtre

Contrairement à ce que l'on pourrait supposer, ce n'est pas *Stormbringer* mais la 5e édition de *L'appel de Cthulhu* qui a servi de support à la création des règles d'*Elric !*. C'est tant mieux : le système de *Stormbringer* avait dix ans et assez mal vieilli. Bien entendu, le fond reste le même : le bon vieux **Basic Role-Playing Game** (*BRPG*). Les habitués seront en terrain de connaissance : les sept caractéristiques habituelles et une trentaine de compétences notées sur 100. Toutefois, cette version du *BRPG* réserve assez de bonnes surprises pour mériter plus qu'un coup d'œil en passant.

La création de personnage est très pédagogique, avec entre autres des « conseils de survie » à l'usage des aventuriers débutants (du genre « surtout, n'oubliez pas de prendre la compétence Esquiver »). Elle se déroule à peu près comme pour *L'appel de Cthulhu* : le choix d'une profession donne accès à des compétences, dans lesquelles on répartit des points. Il y a quand même une idée amusante : le joueur choisit l'orientation du caractère de son personnage (fonceur, rusé, chef ou technicien), et cela lui donne une base copieuse dans un certain nombre de compétences.

La magie est remarquable. Elle fonctionne sur deux niveaux. La magie d'invocation, qui permet d'appeler élémentaires et démons dans notre monde, est présente. Mais elle requiert une telle puissance qu'elle est réservée en pratique aux PNJ ou aux personnages vétérans (en gros, il faut environ 40 points de magie pour invoquer un démon équivalent à un être humain. Et le magicien débutant a, au mieux, 18 points de magie). En revanche, la magie mineure est très répandue, et accessible quelle que soit la profession de votre personnage (sous réserve d'avoir au moins 16 en Pouvoir). Ce type de sort a l'avantage d'être lancé presque instantanément, sans trop fatiguer le magicien. Bien entendu, leurs effets ne sont pas énormes. On y trouve de tout, du classique (les sorts de combat, entre autres) à l'amusant (celui qui permet de réparer un objet cassé).

Mais le meilleur reste le système de combat. C'est sans doute la simulation la plus performante que l'on pouvait obtenir en partant du *Basic Role-Playing*. Elle reste simple à gérer, tout en offrant assez de complexité pour faire plaisir aux fanatiques de la simulation. Les notions de succès ou d'échec y sont légèrement affinées – il y a des empalements, des succès critiques, des succès simples, des échecs et des maladresses. Du coup, les combats sont relativement rapides, même quand deux personnages de force égale s'affrontent ; tôt ou tard, l'un d'eux fera une réussite critique et blessera son adversaire, même si ce dernier a obtenu une réussite normale. Et plusieurs pages « d'options » couvrent quasiment toutes les situations qui risquent de se présenter, à la grande joie des meneurs de jeu débutants.

En conclusion

Elric ! est largement à la hauteur de ce que l'on pouvait en attendre : un très bon jeu, qui a tout ce qu'il faut pour prendre la relève de *Stormbringer* (et qui bénéficie, en plus, de la gamme de suppléments de ce dernier). Il est surtout plus adulte et plus désespéré que son ancêtre, et plus orienté vers la découverte du monde des Jeunes Royaumes que vers la création de personnages hyper-puissants et bardés de démons de combat. C'est à la fois sa plus grande qualité et son pire défaut. Les joueurs mûrs apprécieront. Quant aux gros bills, ils risquent de le bouder, ce qui serait dommage.

Tristan Lhomme

L'AVIS DE CASUS BELLI

On apprécie

Le système, fluide et efficace.

On regrette

La maquette trop dense et le manque d'illustrations.

FOCUS

Système de jeu conçu par la firme américaine Chaosium, qui sert de base à tous ses jeux (*L'appel de Cthulhu*, *Stormbringer*, *Hawkmoon*, *RuneQuest*, *Pendragon* dans une moindre mesure et maintenant *Elric !*).

Et par rapport à Stormbringer *?*

Voici, pour les curieux, un rapide survol des principales différences entre l'ancêtre et son successeur. Cette liste n'est pas limitative.

• Plus de bonus raciaux, qui donnaient des caractéristiques extraordinaires à certains peuples et en limitaient sévèrement d'autres.
• Les Melnibonéens deviennent des PNJ.
• Disparition du fastidieux calcul des bonus de compétence. Celles-ci sont regroupées en une seule catégorie.
• Il n'est plus possible d'avoir 80 % à l'épée longue et 5 % à l'épée courte. Les armes sont classées par familles (les épées en général, par exemple). Une compétence dans une arme vaut pour toutes les armes de la même famille.
• Disparition définitive des Vertus.
• Le statut d'Agent existe toujours, mais l'auteur est clair : cela équivaut à devenir volontairement un pion dans une partie d'échecs. C'est peu attrayant, même quand on considère les – maigres – pouvoirs qu'il reçoit.
• Le monde reste le même, mais a été complètement réécrit – en y intégrant les derniers tomes de la saga d'Elric (dont certains sont encore inédits en français).

FICHE TECHNIQUE

Elric ! est un jeu édité en américain par Chaosium Inc., sous la forme d'un livret à couverture souple de 160 pages. Il existe déjà un supplément, *Melniboné* (voir Têtes d'affiche). L'écran ne devrait pas tarder. La version française est prévue courant 94. Prix : environ 160 F.

Le blues du

A chaque genre, ses clichés. Pour le polar, c'est « cherchez la femme », chapeau mou et alcool fort ; pour le cyberpunk, c'est les exécutants qui se font arnaquer par leur commanditaire. Ainsi, dans *Shadowrun*, les agents corporatistes sont perçus comme des entités glacées, machiavéliques et tordues au point de gaspiller leur énergie à concevoir des pièges purement gratuits. Ce point de vue réducteur entraîne de multiples malentendus. Zoom sur une profession méconnue et injustement décriée ; les références faites à *Shadowrun* peuvent bien sûr être étendues à tout jeu de rôle cyberpunk.



En dépit de leur marginalité apparente, les **Shadowrunners** font partie du système. Ils existent uniquement grâce aux mégacorporations. Celles-ci subissent le contrecoup de leurs actions mais continuent à utiliser leurs services. Elles n'ont donc aucun intérêt à les doubler systématiquement. Comment alors expliquer que les Shadowrunners aient si souvent le sentiment d'être manipulés ? Pour le découvrir, penchons-nous sur le cas de trois commanditaires typiques.

Focus
Ou « runners », désigne les personnages-joueurs du jeu Shadowrun.



Steve Porter
Chef de service corporatiste

Voici un rapport qui en dit long, intercepté par un decker (aujourd'hui décédé) dans le terminal du vice-président de département de Shiawase Atomics :

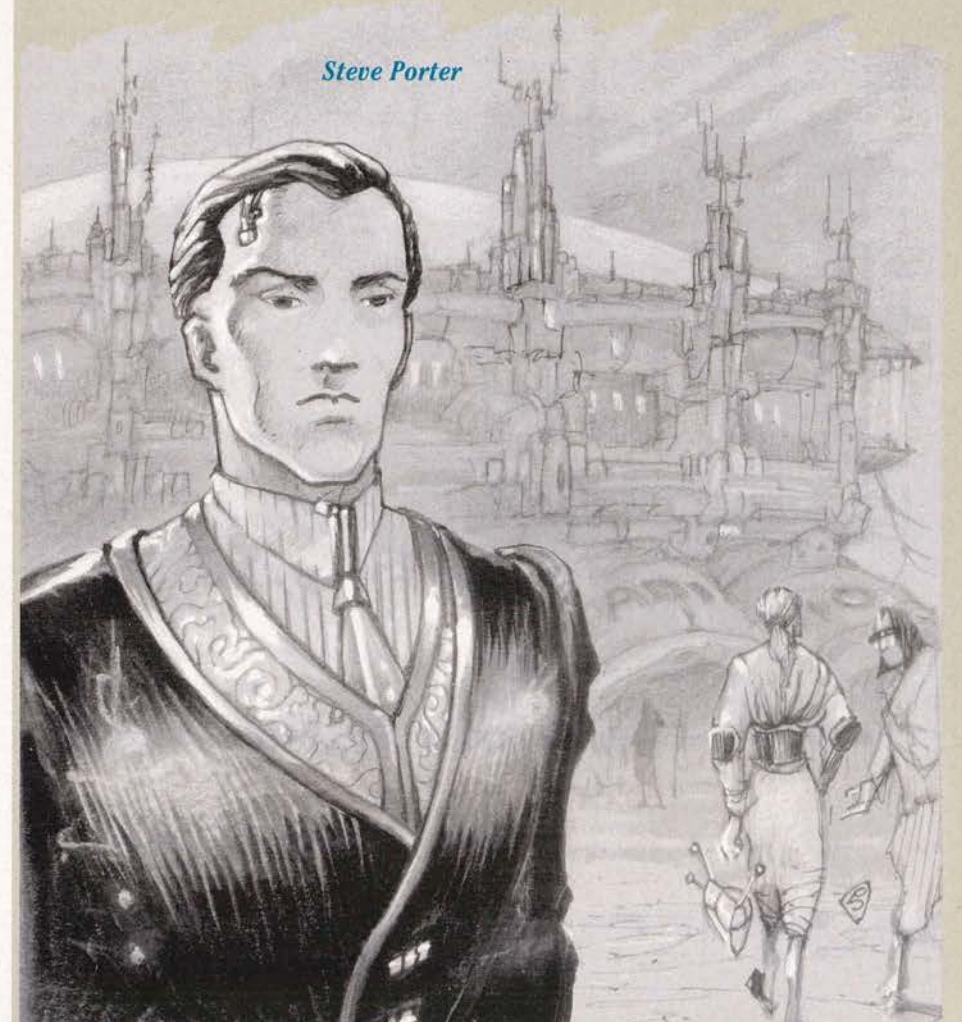
« De : Steve Porter, agent de maîtrise du service de l'Énergie nucléaire, division de Shiawase Atomics
A : Christopher Keratsu, directeur général de Shiawase Atomics, aux bons soins du vice-président de département
Objet : Présentation et recrutement d'une équipe d'intervention pour l'opération Sun Storm.

Cible : L'opération Sun Storm a pour objectif la destruction de la chaîne de montage de la nouvelle cellule solaire Radiant Suns Technologies. Le retard occasionné doit compromettre suffisamment la distribution de la cellule pour fragiliser la position de RST sur le marché de l'énergie. D'après nos prévisions, ce retard porterait gravement atteinte à la confiance dont jouissent les technologies nouvelles auprès des clients potentiels. Le gain estimé pour Shiawase Atomics est de plusieurs millions de nuyens.

Monsieur le directeur,
Suite à votre note du 11 courant consécutive à la réunion de lundi ayant trait à l'opération Sun Storm, le service du Personnel d'appoint m'a communiqué les dossiers de plusieurs personnes dont le profil correspond aux critères souhaités. J'ai ainsi examiné plusieurs groupes avec lesquels nous avons déjà travaillé, parmi lesquels je retiendrai le suivant :

Numéro : 564DRG54
Membres : Baron Caïman, Billy Speed, Comte de Saint-Germain, Nightwing, Otto, Wendy Jessica Rabbit Anderson (voir caractéristiques dans le fichier complémentaire).
Avantages : groupe polyvalent, aucune affiliation à un policlub, pas de sympathie exprimée à l'égard des divers mouvements écologistes.
Inconvénients : absence de samouraï des rues, puissance de feu restreinte.
Réputation : fiabilité, discrétion, travail en finesse, absence de scrupules (*cf.* rapport joint n° 45GFAZSX de l'agent McKinley sur la mission effectuée en Californie pour le compte de James O'Malley), aucune curiosité envers les motivations de leur employeur.
Missions antérieures : voir fichier secondaire n° 5456DHJN.
Facteur de risque : 17 %.
Tarifs : classe J (exceptionnellement classe H).
Mr Johnson : 269, 537, 842.

Je me suis entretenu avec Mrs Ogayama et nous sommes tombés d'accord sur le choix du Mr Johnson n° 537, récemment rentré d'Europe, pour le contact et le recrutement. Considérant la nature et l'importance de l'objectif, la comptabilité m'a donné son aval pour la proposition d'un salaire de classe I. Le point de rencontre et le dispositif à déployer seront élaborés en collaboration avec le Mr Johnson et le département de la Sécurité.


Steve Porter

commanditaire

Une première estimation tenant compte du facteur de risque et autres incidents possibles (*cf.* étude préliminaire jointe) laisse espérer un retour sur investissement de l'ordre de 5 000 000 de nuyens, dans l'hypothèse d'une mission couronnée de succès dans les délais impartis.
Veuillez croire, Monsieur le directeur, à l'expression de mes sentiments respectueux.
Signé : Steve Porter »

Ce type de commanditaire ne travaille pas seul. Il représente un service, qui fait à son tour appel à d'autres services. Le déroulement possible ou probable de l'opération est minutieusement étudié et soumis à une analyse rigoureuse, chargée de calculer au plus près les gains escomptés. Le commanditaire est soumis à certaines contraintes. Ce n'est pas un individu isolé mais un employé qui rédige un rapport, doit rendre compte de ses initiatives et produire des résultats. La manipulation des Shadowrunners ne saurait être gratuite ; elle ne peut se justifier que par l'intérêt de la corporation. Le commanditaire doit songer avant tout aux intérêts de sa société. En jouant son propre jeu, il se place dans une position dangereuse. Il a vu défiler trop de dossiers sur son bureau pour ignorer qu'il en existe également un sur lui dans les fichiers de la Sécurité interne. Qui sait si l'opération qu'on lui a demandée d'organiser n'est pas prétexte à éprouver sa loyauté ? Quoi qu'il en soit, il préfère manipuler des dossiers, pas des individus.


Fortescue Gutenberg

Fortescue Gutenberg
Directeur corporatiste

Autre cas révélateur, celui de ce directeur aujourd'hui en retraite de la Firemark Corporation (modeste filiale de Brilliant Genesis) et dont voici un extrait des *Mémoires* :

« … Thomas Gerrard, mon associé, vint me trouver un soir à mon appartement. Il était tard et lorsque ma femme le fit entrer je me trouvais dans le salon, un double scotch à la main. Je le reçus froidement, n'appréciant guère d'être dérangé chez moi à cette heure par l'amant de ma femme. Il interpréta correctement mon attitude et alla droit au but : il avait découvert que le mage petit génie qui nous fournissait tous nos effets spéciaux était intoxiqué jusqu'à la moelle, qu'il perdait rapidement ses capacités mentales et par voie de conséquence ses aptitudes magiques ; nous ne serions bientôt plus qu'une petite boîte minable de laborieux du spectacle parmi d'autres et Brilliant Genesis casserait notre contrat au profit d'un concurrent quelconque.
Gerrard avait une solution pour limiter les dégâts : engager des Shadowrunners sous une fausse identité, faire enlever ce petit salopard de junkie, lui concocter dans leur dos une overdose maison et s'arranger pour faire retomber sur eux la responsabilité de son décès. Nous n'aurions rien à leur payer, Brilliant Genesis ne pourrait rien nous reprocher et l'assurance nous dédommagerait largement.
A l'époque, je n'avais encore jamais eu affaire à des Shadowrunners, mais Gerrard connaissait quelqu'un qui connaissait quelqu'un qui devait pouvoir nous mettre en rapport avec ce genre d'individus. Il m'assura que son plan avait de bonnes chances de réussir. Seuls lui et moi serions au courant de cet arrangement. Le conseil d'administration n'aurait pas à en entendre parler.
Je réfléchis un instant en arpentant le salon. Au fond du couloir, la porte de la cuisine était restée ouverte et je vis ma femme en train de préparer un scotch pour Gerrard. Elle avait tout entendu… »

Lorsque le président d'une société est le commanditaire direct d'une mission, le processus est plus convivial et souvent plus artisanal. Son manque d'expérience entraîne un risque d'erreur plus important, et certaines bévues, fuites et autres maladresses dangereuses sont à craindre. La décision d'engager des Shadowrunners est généralement prise par le seul commanditaire, avec parfois la complicité d'un collaborateur plein de bonne volonté ou de mauvaises intentions.
Par ailleurs, le directeur d'une filiale a des comptes à rendre et doit s'abstenir de prendre toute initiative désastreuse qui porterait atteinte à l'image de sa mégacorporation. Sa position est instable (il n'engagerait pas de Shadowrunners s'il ne connaissait pas des difficultés) et lui-même peut se faire doubler par ses proches, collaborateurs, famille ou entourage.

Richardson Gecko
Indépendant

Dernier exemple, celui d'un appel télécom intercepté au milieu de la nuit par une équipe de surveillance de Knight-Errant cachée devant l'immeuble de Richardson Gecko, financier fortuné dont les investissements se répartissent entre plusieurs firmes d'armement et de matériel lourd.

« Estevez ? C'est l'occasion que vous attendiez. J'ai un petit travail pour vous. Une mission de confiance.
— Je… à cette heure ? Je veux dire, bien sûr, Monsieur. Je suis à votre disposition.
— Parfait. Vous allez vous charger de recruter une équipe de choc pour une intervention discrète. Choisissez-les peu nombreux, bien brutaux et pas trop subtils. Je veux des fronts-bas, vous m'entendez, Estevez ?
— Je… je comprends, Monsieur. Quel objectif dois-je leur indiquer ?
— Les laboratoires de recherche d'Eastwood Weapons Unlimited. Qu'ils mettent le paquet, surtout ! Qu'ils démolissent tout le foutu bâtiment !
— Eastwood Weapons Unlimited, Monsieur ? N'est-ce pas la société que vous avez soufflée à Ares Macrotech il y a un mois ? Je ne comprends pas ce que…
— Contentez-vous de faire ce que je vous dis et ne posez pas de questions. Pour l'argent, appelez mon agent financier, il est prévenu. Et, Estevez ? Ne les prenez pas trop expérimentés, hein ? Mettez-vous au travail tout de suite. Je vous attends dans mon bureau à 8 heures.
— Bien, Monsieur. 8 heures. Comptez sur moi, Monsieur. »

Ce commanditaire n'est pas nécessairement à son compte, il peut appartenir à une corporation mais engage toujours des Shadowrunners à des fins personnelles. C'est le plus souvent un homme très riche, parvenu dans les hautes sphères de la société à la force du poignet et qui doit lutter pour conserver sa place. Toutefois, il arrive aussi qu'il s'agisse d'un individu plus modeste, peut-être un ami ou une connaissance des Shadowrunners, suffisamment fortuné en tout cas pour pouvoir faire appel à eux.
C'est de loin le plus imprévisible et le plus douteux des commanditaires. Ses motivations parfois nébuleuses ne sont pas toujours en rapport avec l'argent ou le pouvoir. Il ne rend de comptes à personne et contacte généralement des Shadowrunners débutants et sans expérience, plus ▷

aisément manipulables. Mais il n'est pas infaillible...

La règle du jeu

On le voit, les commanditaires ont bien d'autres soucis que de trahir les Shadowrunners. En effet, si la loyauté de ces derniers est sujette à caution, ce sont malgré tout des auxiliaires utiles, souvent plus qualifiés que les agents corporatistes et certainement moins précieux. Leur sacrifice, parfois commode, peut être exigé par la situation, mais il est de mauvaise politique de les gaspiller sans profit pour personne. De telles indélicatesses portent préjudice à l'ensemble de la profession et instaurent un climat de méfiance tout à fait regrettable.

Pour éviter les problèmes, les mégacorporations commencent par observer le principe de l'omae, du silence. En refusant de dévoiler la finalité exacte des missions, elles cantonnent les Shadowrunners dans un rôle d'exécutants. Moins susceptibles de fourrer leur nez où ils ne devraient pas, ils risquent moins de s'attirer des ennuis.

Cependant, les abus restent toujours possibles. Rarement délibérés, ils découlent plutôt d'un événement accidentel. Les commanditaires les plus douteux sont :

— Les petites corporations, qui ne possèdent pas de service suffisamment élaboré pour prendre en compte tous les facteurs possibles et sont parfois prises de court par une tournure imprévue.

— Les filiales, dont il est toujours possible de se défaire et dont on peut désavouer les activités de façon à préserver la réputation et l'image de la société mère.

— Les personnes privées, moins scrupuleuses, moins expérimentées et souvent moins professionnelles que les corpos.

Comment avez-vous dit que vous vous appeliez ?

Le plus souvent, les Shadowrunners n'ont pas directement affaire à leur employeur mais passent par des intermédiaires désignés sous le terme générique de Mr Johnson. Eux aussi peuvent générer certains problèmes. Leurs patrons ne leur disent pas tout, et eux-mêmes ne sont pas forcément anonymes, froids et imperturbables ; ce sont des personnes avec leur vie et leurs soucis. En voici différents modèles :

Le Johnson chic

Vêtements à la mode, visage synthétique, dentition impeccable, le Johnson chic s'exprime avec aisance et régularité. Sa voix cultivée possède un timbre agréable où perce un soupçon de mépris teinté d'amusement. Il donne ses rendez-vous dans les grands restaurants, les bars huppés où se bousculent politiciens et célébrités de toutes sortes, ou encore les musées d'art contemporain et les monuments publics illuminés de tous leurs feux. Il arrive en limousine rutilante, en vedette rapide ou en hélicoptère et il est toujours accompagné d'un ou plusieurs gardes du corps.


Richardson Gecko

Le Johnson ordinaire

Retranché derrière le costume uniforme des cadres corporatistes, le Johnson ordinaire n'apprécie guère le rôle qu'on lui fait jouer. Il tâche d'être le plus clair possible et d'aller à l'essentiel, avec un seul objectif : en finir au plus vite et retourner au contact des gens civilisés. Il fixe de préférence ses rendez-vous dans des bars discrets, des boîtes de nuit bien fréquentées ou des salons privés dans des hôtels. Il arrive en voiture et se fait généralement accompagner d'un garde du corps.

Le Johnson de bas étage

Sale, l'habit fripé, les cheveux gras, le regard fuyant, les dents jaunies, l'haleine chargée, l'élocution hésitante entrecoupée de quintes de toux, le Johnson de bas étage paraît toujours pressé et sur le qui-vive. Il fixe ses rendez-vous dans les restaurants de seconde zone, les bars louches et les hôtels borgnes, sur les quais, dans les décharges, les casses de véhicules, les égouts et autres décors du même genre. Il vient seul et presque toujours à pied ou à moto.

Le Johnson matriciel

Il peut s'agir d'un construct informatique, d'un hologramme ou d'un simple message enregistré placé dans la Matrice à une adresse fournie aux Shadowrunners par courrier, télécom ou n'importe quel autre mode de communication. Il est protégé par un code de sécurité qui leur est adressé de la même façon.

Le Johnson astral

Un Johnson magicien peut choisir de se manifester sous forme astrale, auquel cas il adopte l'aspect de son choix. Son corps physique peut se situer n'importe où et son apparence véritable reste inconnue des Shadowrunners. Ils n'ont donc aucune possibilité de remonter jusqu'à lui ni, par lui, jusqu'à son employeur. En revanche, son aura ne ment pas et il lui est plus difficile de tromper ses interlocuteurs.

Ne tirez pas sur le fils du patron

Dans quelles circonstances une mégacorporation prend-elle des mesures radicales à l'encontre d'un groupe de Shadowrunners ? Quelles raisons peuvent la pousser à les piéger, leur causer les pires ennuis ou même les faire éliminer ?

En tant que mercenaires, les Shadowrunners peuvent être conduits à travailler un jour pour le concurrent direct de leur employeur de la veille. C'est la loi des affaires et nul ne songerait à la discuter. La stricte neutralité est alors leur meilleure garantie. Aussi longtemps que les actions des Shadowrunners ne revêtent aucun caractère personnel et restent dans un domaine purement professionnel, leurs victimes ne sauraient leur garder rancune et chercheront de préférence à exercer leur vengeance sur le commanditaire.

Il existe toutefois certaines limites tacites à ne pas dépasser, au-delà desquelles une mégacorporation accepte de consacrer du temps et de l'argent à des mesures de rétorsion. N'en doutez pas une seconde, les mégacorporations ont les moyens de retrouver et d'atteindre n'importe qui. Le plus souvent, il leur suffit d'engager d'autres Shadowrunners ! Mais de telles mesures s'avèrent coûteuses et ne se justifient que dans des circonstances exceptionnelles. Si le vol, la duplication ou le sabotage d'une information ou d'un équipement particuliers portent préjudice à une corporation, rien n'est jamais aussi précieux qu'un personnel hautement qualifié. Le taux de perte de leurs départements de Sécurité est un mal nécessaire et accepté. C'est dans l'ordre des choses. En revanche, l'assassinat d'une personne de valeur telle qu'un scientifique ou un magicien de haut niveau représente une perte irremplaçable. Dans ce seul cas de figure la vengeance de la mégacorporation ne se limite pas au commanditaire mais s'étend également à l'exécuteur lui-même, ceci pour trois raisons :

— L'image de marque : une mégacorporation qui ne venge pas les siens perd la face et la confiance de ses employés ;

— L'exemple : le gaspillage inconsidéré d'un personnel qualifié doit être découragé à tous niveaux, y compris celui des exécuteurs potentiels ;

— La sécurité : si leur crime reste impuni, les Shadowrunners sont doublement susceptibles de recommencer ou d'être recontactés pour un contrat similaire. Il est inacceptable qu'un tel forfait puisse étayer leur réputation.

Voilà pourquoi les assassinats sont plutôt commandités aux syndicats du crime, Mafia ou Yakusa, dont la réputation n'est plus à faire et qui n'ont pas à craindre les mêmes représailles de la part des mégacorporations.

Moralité

Les commanditaires s'avèrent parfois les pires ennemis du Shadowrunner, mais ce sont eux qui le font vivre. A lui donc de rester vigilant s'il souhaite continuer à exercer sa profession difficile, mais ô combien gratifiante, dans l'ombre des puissants.

Guillaume Fournier et Léonidas Vespérini
illustration : Thierry Ségur





C'est au coucher du soleil que le quartier chaud de Galgalhoun commence à vivre.

Comme pour les autres empires de Paorn, après le chapitre consacré aux grandes lignes géographiques et aux institutions qui régissent l'Althusia, voici un zoom sur sa capitale, Oljad, et sur quelques lieux particuliers de cette vaste réunion de royaumes et de peuples.

Deux tribus yinhanthi

• *Les Pêcheurs d'Étoiles.* Chaque membre de cette mystérieuse tribu porte un tatouage de l'étoile qu'il a choisi. Ils se réunissent en « constellation » lors de cérémonies nocturnes afin de modifier la course des astres.

• *Les Gardiens de Vie.* Passés maîtres dans la capture et le dressage de scorpions géants, ils vivent en parfaite harmonie avec ces créatures. Ils parcourent les rues d'Oljad pour vendre leurs terrifiants poisons distillés à partir du suc de ces animaux.

Le dieu venu du fleuve

Les Oljadiens ont domestiqué le shill, une sorte de grande salamandre verte à taches jaunes, à larges pattes palmées, qu'ils utilisent pour tracter les bateaux lorsqu'il faut remonter au vent. Aussi vouent-ils un culte à Nankk, le dieu à faciès de shill. Son avatar, qui rôde dans Oljad ou sur les rives du Linamaz, apparaît parfois au shaïm et à ses prêtres, mais aussi, en de rares occasion à des bateliers du clan des Monteurs de Shill.

Oljad, perle du désert

Oljad, « fille du fleuve », cité du shaïm, carrefour des peuples ; la capitale d'Althusia jaillit au milieu du désert comme une épave fantastique échouée sur le sable brun. Enchâssée au milieu d'un vaste réseau de canaux, elle n'est traversée que par une seule route, qui franchit de nombreux ponts de bois, faciles à détruire en cas de siège. Insoumise, ponctuée de fortins, la ville de Padishaan IV est un labyrinthe fluvial sur lequel règnent en maîtres incontestés les milliers de mariniers qui en connaissent les recoins, les bras morts, les boyaux souterrains. Les plus vieux édifices de la cité impériale dominent, du haut de cinq hautes collines, les faubourgs dont le dessin se perd dans les vibrations de l'air chaud et humide. Entre les hautes bâtisses aux mosaïques chamarrées, K'neth, Yinhanthi, peuplades mystérieuses du Pays noir, Néloriens et étrangers composent un peuple éclectique et pourtant harmonieux. De cet amalgame culturel géré d'une main de fer par le shaïm, ressort une vaste cité aux charmes multiples. Plus encore que dans une ville bâtie sur la terre ferme, les canaux accentuent le cloisonnement d'Oljad en quartiers aux caractères contrastés.

— **Le Domaine du Shaïm** est le cœur de la cité. L'accostage y est strictement réglementé et surveillé par des patrouilles. Au faîte de la plus haute colline se dresse l'imposant palais de Kazhar Padishaan IV, merveille de pierre blanche, de marbre et de lapis-lazuli rehaussé de mosaïques et d'or. Dans la journée, on peut assister aux incessants ballets de centaines de serviteurs qui s'affairent à l'entretien de ce vaste îlot. Accrochée au flanc nord de la colline, entre le palais et le bassin militaire, une somptueuse citadelle de porcelaine scintille sous le soleil de plomb. Nul n'a pu pénétrer en ce lieu de prodige, et l'on murmure qu'y seraient enfermés des djaïms, êtres magiques mi-démons, mi-fantômes, liés par Padishaan lui-même. Le flanc sud, lui, est consacré à la distraction des nobles, hauts fonctionnaires et astrologues de cour. Le cirque côtoie le Palais des Arts, lieu d'exposition ou de réception, le théâtre, et le Palais du Jeu, véritable cathédrale où dans la pénombre fraîche et sous de hauts plafonds, quelques riches personnalités viennent chercher une réponse à leurs questions. La rumeur veut que les dieux y jouent avec les âmes désorientées et que de nombreux fantômes parcourent des salles changeantes en délivrant des énigmes ou de divins présents, lors de joutes ludiques : échecs althusiens, jeu des écailles (sorte de Loto aux règles mathématiques complexes), dominos des Dieux, sont les jeux les plus appréciés de ces créatures livides. Shalak, le porteur de thé chaud, affirme que l'on n'y affronte que ses propres rêves ou cauchemars…

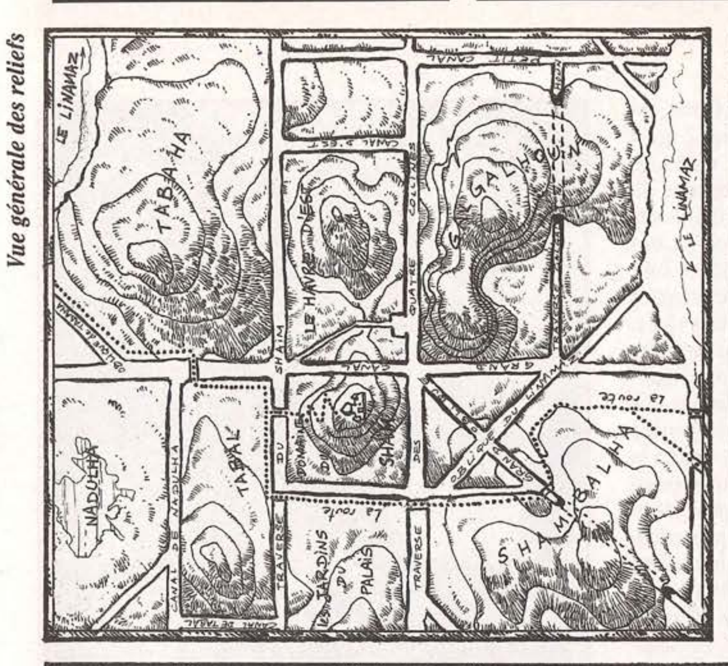
Jaillissant à l'ombre de la demeure du shaïm, une source d'eau claire alimente un énorme réservoir, au nord-est, qui permet aux habitants du palais de disposer de réserves d'eau fraîche illimitées.

Hormis lors de grandes fêtes qui se déroulent au cirque, le peuple n'est pas admis sur le Domaine. L'îlot situé à l'ouest du palais, au-delà du Petit Canal du Shaïm, est un vaste parc d'agrément pour le maître de l'Althusia et ses proches : chemins ombragés, pelouses de « danndhoull » (une sorte de croquet), et le fameux Puits aux Fées qui fait la joie des enfants nobles…

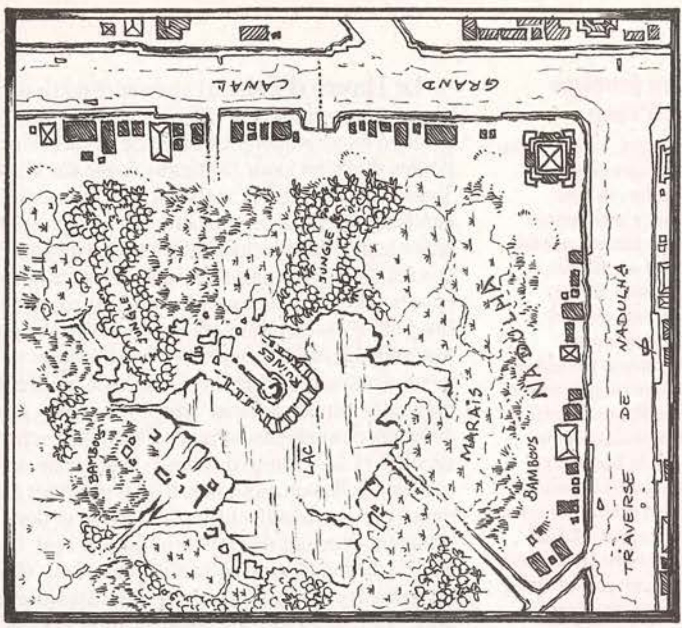
Plan d'Oljad

Et en poster central : la grande carte de Paorn

Vue générale des reliefs



Nadulha



Domaine du Shaïm

Demeure fantôme du Pays k'tang

Voyageur égaré, soldat k'tang isolé de sa patrouille, contrebandier ; ils sont des dizaines à mentionner une étrange bâtisse, perdue dans la forêt sur le flanc du mont Kashar, à l'est de la forteresse de T'rak. Mais autant ceux qui ne la cherchaient pas ont pu la voir, autant les patrouilles ou les expéditions menées pour la trouver ont toutes échoué. Selon Epsipholon, magicien repenti devenu professeur d'échecs althusiens au palais des jeux d'Oljad, il s'agit du castel des illusions de Isakoma, un sorcier assez puissant dont l'esprit est dérangé.

« Les dieux ont coupé le monde en deux par le fleuve Linamaz, pour voir si les hommes arrivaient à le réunifier. »
Proverbe k'neth

Les enfants sacrés

Bien que dans certaines régions, surtout au sud, on pratique l'esclavage, les enfants sont protégés par tous les Althusiens, jusqu'à l'âge de sept ans. On peut leur demander de menus travaux, mais pas leur imposer. Maltraiter un enfant est un sacrilège, le blesser un crime grave. Mais dès huit ans, cet état de grâce disparaît…

Un lieu de rendez-vous…

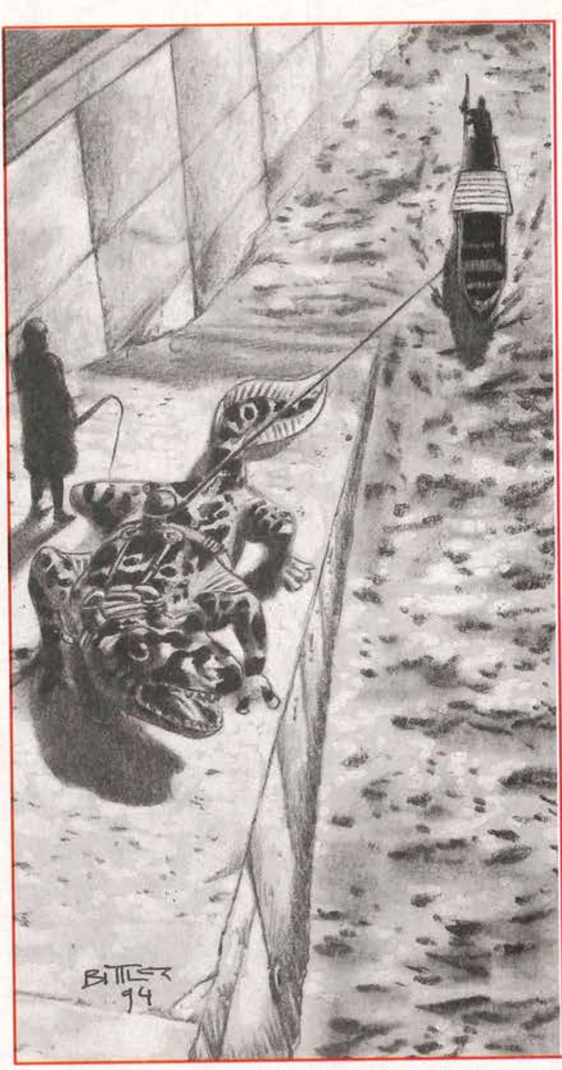
Le Guet du Grand-duc
« 15e jour du mois des Vendanges. J'aime cette auberge. Je l'ai toujours connue. Elle appartient à mon oncle Rojlon, ancien guerrier-bâtisseur d'Oljad, et à ma tante Séhéloohdimhi, une Yinhanthi cultivée et calme. Il y a deux siècles, c'était une tour de guet. Puis la frontière a bougé, la forêt a grandi. Aujourd'hui, la salle du bas, assez vaste, abrite deux grandes tables pour les hôtes, et une plus petite où Roj et Dimhi font la cuisine près de l'âtre monumental. Aux beaux jours, la double porte, assez large pour laisser entrer un attelage, reste ouverte sur la clairière du Guet, où court un ruisseau, et l'on met une table dehors pour les habitués. A quelques coudées au-dessus de la tête, un plancher a été aménagé. Les clients

— **Le Havre d'Est**, de l'autre côté du Grand Canal, est le quartier résidentiel d'Oljad. Ici vivent tous ceux à qui il manque encore quelques titres de noblesse ou quelques grades d'officier pour prétendre loger sur le Domaine du Shaïm. La plupart des maisons sont de vastes demeures familiales de plusieurs dizaines de pièces englobant des patios, voire des piscines intérieures. Les plus riches sont de véritables petits palais entourés de parcs où croissent les cyprès, les palmiers, les cèdres et d'autres essences rares. Des bataillons de jardiniers, passés maîtres dans la sculpture végétale, sont chargés de l'entretien des parcs d'agrément. Cultivant l'art de la promenade au crépuscule, les habitants aiment à flâner parmi les ruines prestigieuses de beaux monuments antiques. Une milice active veille à la sécurité et la sérénité des lieux. Seule zone animée de ce quartier, le Bassin aux soies, d'où partent les étoffes fabriquées par les manufactures de la rade, et dont la matière première provient de l'îlot situé juste à l'est, le Jardin des Fils. Là, des millions de gigantesques vers s'ébattent dans les arbustes cultivés, filant de délicates fibres utilisées pour les tentures et les célèbres tapis d'Oljad. Certains affirment que dans un minuscule jardin secret du palais, une variété magique de ces vers fabriquerait un tissu capable de voler dans les airs.

— **Galgalhoun**. A l'heure tardive où les promeneurs du crépuscule désertent les ruines du Havre d'Est, la douce nuit d'Oljad voit une myriade de lucioles zébrer la Traverse des Quatre Collines : des silhouettes encapuchonnées chuchotent tandis que les barques traversent le canal vers Galgalhoun, aussi surnommé le Quartier de la Lune. Toute la nuit, des groupes vont dériver entre les îlots de ce quartier, pour y savourer les mille et un plaisirs du jeu et des rencontres. Aux endroits où la colline de Galgalhoun est la plus haute, d'étroits canyons aquatiques ne voient le soleil que quelques minutes par jour, et il y règne une ambiance étrange, au parfum de pierre moussue et d'eau stagnante, mêlée aux fumets qui retombent des auberges et estaminets perchés des dizaines de mètres plus haut. Sous le flanc nord, en pente douce, un important canal souterrain traverse la colline vers le Petit Canal. Depuis cette traverse, une multitude de canaux secondaires minent les sous-sols de Galgalhoun et offrent au voyageur curieux, enchantements et mystères : le Tunnel des Illusions où dans une brume hallucinatoire, d'étranges créatures dansent sans cesse, l'Arche aux Marchands où l'on trouve les denrées les plus rares… La rumeur affirme qu'un de ces canaux conduit dans un mystérieux domaine troglodyte.

— **Shambalha** est le quartier le plus actif d'Oljad. Sans distinction, s'y rencontre pêle-mêle des artisans, les temples plus ou moins ostentatoires des principaux cultes d'Althusia ainsi que des écoles, les quartiers généraux des guildes de bateliers, des habitations bourgeoises et des taudis rehaussés de mosaïques, des auberges, des hostelleries, ainsi que des caravansérails et des entrepôts à proximité de la Route. Mais surtout, c'est le quartier des fakirs, des charmeurs de serpent, des illusionnistes qui assurent, nuit et jour, le spectacle dans les rues pavées. Ne manquez pas de visiter les célèbres forges de Malik Khaan d'où sortent les alliages les plus audacieux, les armes les plus belles ; ne résistez pas à l'invitation de maître Tidjang et de ses chef-d'œuvres de cuisine quantique ; entrez sous la voûte céleste artificielle du grand astrologue Vhali Eff'Rhit…

— **Tabaha**. Vu des rives du Linamaz, Tabaha ressemble beaucoup à Shambalha. Mais sur la haute colline de sable noir, de hauts minarets portant de fines enluminures et des fresques de porcelaine, sont autant de points d'ancrage à la plus curieuse réalisation d'Oljad : l'Archipel céleste. Suspendu à de gigantesques méduses filantes perpétuellement renouvelées par une armée d'enfants, ce vaste échafaudage de bois sombre est un véritable quartier miniature : on y trouve le Collège cosmographe de Phoerus le Flamboyant ; *l'Eucumènes*, célèbre auberge dont les terrasses s'orientent en fonction des constellations ; les jardins suspendus du grand jardinier El Bab'Hylohn ; et surtout le splendide Quai des Étoiles où d'étranges vaisseaux, volant sans l'aide d'aucune méduse, viennent parfois accoster. Au-dessous, plongé dans une ombre bienfaisante, s'étale le frais et gigantesque marché aux fleurs.



Dès leur plus jeune âge, les enfants du clan des Monteurs de Shills apprennent à maîtriser les terribles carnassiers aquatiques.

— **Nadulha** est « l'île morte ». Anciennement occupée par de riches demeures entourées de parcs, et par des temples, elle a subi il y a quelques années un glissement de terrain. L'eau a tout envahi, créant un grand lac au centre et d'autres plus petits, des zones marécageuses, ensablant certains canaux. Seuls les quais, construits en dur, ont résisté, et sont encore habités. Au centre, les parias et les mendiants ont investi quelques ruines dont les étages étaient habitables. Mais personne ne s'aventure au cœur de ce quartier, encombré de véritables jungles, de bambous au développement anarchique, de marais et de sables mouvants. Nadulha n'est pas le seul quartier ensablé et abandonné, mais ce qui le distingue, c'est sa proximité du centre de la ville : un seul canal le sépare du quartier Tabal, le quartier des universités.

— **Tabal**, bien que légèrement vallonné, ne possède pas les reliefs escarpés des quartiers voisins. C'est l'îlot des écoles, qu'elles soient scientifiques ou militaires. La prin-

cipale est l'Université de mathématique et d'architecture, qui en taille devance de peu l'École astronomique et divinatoire, capable d'accueillir jusqu'à trois cents élèves et tout le personnel nécessaire.

Des villes d'Althusia

— **Kelskin**. Un fort vaste, massif, aux murs de pierre grise, domine le petit village portuaire. La vie de la citadelle est réglée par les patrouilles. Chaque matin, la petite patrouille sort dans les brumes de l'aube : trente cavaliers vont ratisser les ruines de cette ancienne vallée prospère, ravagée par les guerres et les incendies, pour revenir le soir. Et chaque début de semaine, le départ ou l'arrivée de la grande patrouille : cent cavaliers et cinquante mules pour l'intendance, qui vont, l'œil aux aguets, par des itinéraires toujours différents, longer la frontière tsovranienne, coupant la vallée de la Kadrinna, remontant les falaises de la Cicatrice, jusqu'au fort de Trak, à deux bonnes semaines de là, pour revenir après quelque repos. Selon les jours, quatre ou cinq patrouilles sont en mouvement, envoyant chaque jour leur rapport par colombe voyageuse.

— **Naoloon**. Au centre de Naoloon se trouve le temple des Trois Cercles. Seul son dôme d'or émerge du sol, le reste s'enfonce dans le roc. Les pèlerins, yinhanthi en majorité, viennent y converser avec leurs ancêtres ou d'autres fantômes. Autour du temple, la ville est un mélange hétéroclite des baraques chatoyantes de sapin et de torchis peint des marchands d'objets de culte ou de nourriture, d'où émergent quelques riches demeures en pierre où vivent d'anciens pèlerins ayant décidé de se fixer à côté du temple, ou des devins de haute renommée.

— **Oironde**. La cité des rêves semble trop calme quand on en connaît l'intense activité commerciale. Mais c'est la ville des arrière-cours. Prêtres yinhanthi ou négociants burgons rencontrent les propriétaires néloriens autour de petits jardins secrets au bout de couloirs labyrinthiques. Là se négocie, entre une pièce d'eau et une volière de rotin, d'importants marchés de farine de pavot transcendantal, d'herbe qui rend niais, ou de vin divin…

Caractéristiques pour AD&D

Avatar de Nankk **(Prêtre 20, Ranger 15)**

- ***Devoir de ses prêtres :*** **s'immerger durant une minute chaque jour, dans le fleuve ou toute étendue d'eau où vivent les shill (il arrive, rarement, que le prêtre soit happé par une de ces créatures, le plus grand honneur que l'animal puisse lui faire).**
- ***Sorts donnés :*** **accès à toutes les sphères avec une préférence marquée pour les sorts d'eau, les sorts animaux (transformation en animal, conjuration), et parfois des sorts de feu.**
- ***Attaques spéciales :*** **l'avatar de Nankk peut employer à volonté un sort de Tempête de feu ou de Levée des eaux une fois par round. Il possède un gigantesque marteau d'eau (marteau +5).**

Rorf

Rorf est un chien magique créé par un magicien aujourd'hui décédé. Lorsque ceux qu'il considère comme ses maîtres sont en danger, il se transforme et prend les caractéristiques d'un démon gardien bénin (Bestiaire monstrueux, p. 55), sauf pour le langage et le souffle de feu, qu'il ne possède pas. CA 3, Dé de vie 6, TAC0 13 ; trois attaques : 1-4/ 1-10/ 1-10.



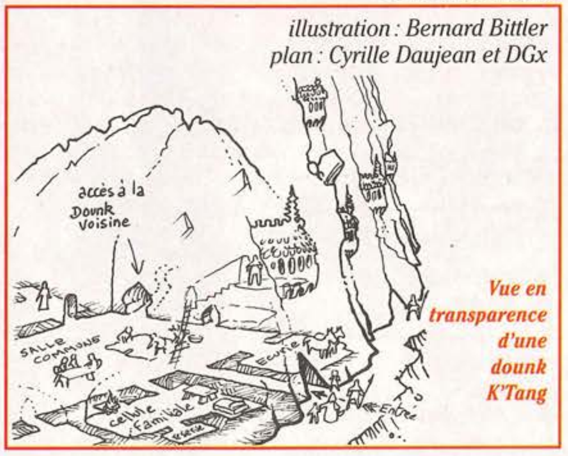
— **Pasheen**. Sous des dehors excessivement bourgeois et respectables, la petite ville dissimule ses espions, ses activistes de sociétés occultes ; et la forteresse qui semble toujours à moitié désertée abrite dans ses sous-sols (qui communiquent par un long souterrain avec la forêt proche) des troupes de choc importantes.

— **T'mënal**. Dans les méandres les plus à l'ouest du delta du Linamaz, là où le courant est presque nul, se tient T'mënal la ville des brumes, au milieu des marais malodorants, chauds et infestés d'insectes. Aigris par un environnement difficile, les habitants y demeurent malgré tout, car la ville est bâtie sur le seul morceau de terrain stable de la région, et sert d'embarquement pour nombre de marchandises venant de Pelorpont et des plateaux de Kosiph en direction d'Oljad. On y trouve quelques négociants, des auberges, des fabricants de charrettes de bambou. Depuis l'apparition des raids des diables des mers, ce petit bourg s'est fortifié de remparts en bois. Mais parfois, à la levée de la brume, des gens sont retrouvés déchiquetés, d'autres ont disparu… Petit à petit, ses habitants quittent T'mënal, malgré le courage de Shrapak, prêtre k'neth du culte de Nankk mais aussi ancien ranger des troupes du shaïm, qui se bat contre l'agonie de sa ville.

— **K'tang**. Au flanc des mesas, d'où l'on surveille les plaines et les forêts proches, s'accroche la cité semi-troglodyte. A l'extérieur, de petites vérandas de brique et de stuc peint et vernis font comme autant de champignons multicolores. A l'intérieur, la lumière du jour qui pénètre chichement par des milliers de petits orifices éclaire une vingtaine de cellules familiales, d'ateliers ou de forges. Chacune de ces « dounk » s'ouvre sur de petites places taillées dans le roc et richement peintes, où jouent les enfants, où l'on discute, où l'on effectue certains travaux en commun. Toutes sont reliées entre elles et possède une écurie et une issue vers l'extérieur.

Patrick Bousquet, Christophe Debien et Didier Guiserix

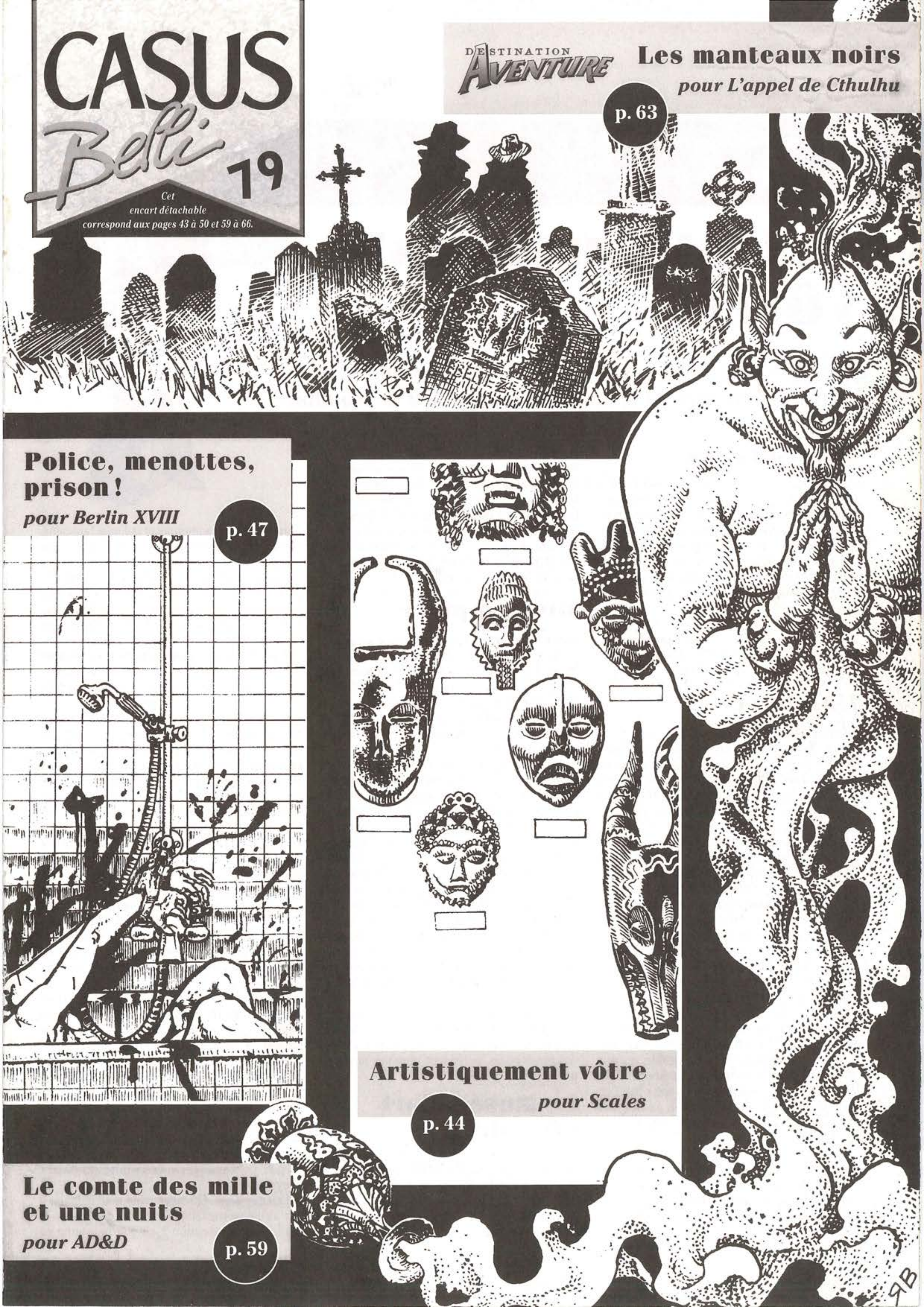
illustration : Bernard Bittler
plan : Cyrille Daujean et DGx



Vue en transparence d'une dounk K'Tang

y montent par un escalier raide, presque une échelle, vers la chambre unique, que l'on peut séparer en deux par des lourds rideaux. Roj et Dimhi eux, montent par le très étroit escalier incurvé dans l'épaisseur de la muraille, vers la salle haute, d'où ils dominent la forêt. L'auberge est rarement inactive. Elle se trouve à une petite journée de cheval de Pasheen, et sur la route proche, très fréquentée, un panneau guide les étrangers vers la clairière. Toutefois, il arrive régulièrement que des voyageurs se montrent grossiers, agressifs. En général, mon oncle arrive à les mettre à la porte, avec l'aide d'un client régulier. Mais hier soir, les hommes étaient cinq, et si je n'avais été là, l'auberge aurait été vide. Par mes ancêtres, mon oncle manie encore bien l'épée, ma tante le fouet, et heureusement, je sais me battre à deux mains ! Mais nous nous épuisions, et nous allions avoir le dessous. Soudain j'entendis un grondement grave et rauque. Une bête énorme aux yeux jaunes se tenait dans un coin de la salle. Elle bondit sur le plus teigneux de nos agresseurs, qui lui porta un coup de hache. Peine perdue, la lame glissa sur le pelage épais et glissant, et des mâchoires lui sectionnèrent le bras ! Même échec pour la flèche que lui décocha à bout portant un second brigand, qui y perdit une main. Les trois autres s'enfuirent, traînant leurs blessés. Je regardai le monstre, qui, après avoir inspecté au dehors, se dégonfla pour redevenir le petit chien noir qui m'avait prise en affection à T'sheik et me suivait depuis des semaines ! L'animal alla se coucher près de l'âtre avec un soupir, et Dimhi lui porta une grosse part de volaille qu'il dévora avec appétit. Le lendemain, comme je partais avec l'aube, je vis le chien toujours couché sur la pierre chaude près des braises. Il ouvrit un œil, remua la queue, mais ne bougea pas pour me suivre. Depuis, je m'inquiète beaucoup moins pour Roj et Dimhi, tenanciers du « Guet du Grand-duc », charmante auberge isolée de la forêt de Pasheen, sous la garde du petit chien Rorf… »

Extrait du journal de Fadalinne Noiremèche, cavalière de première classe de la Guilde des messagers de Paorn.


CASUS
Belli
19
Cet
encart détachable
correspond aux pages 43 à 50 et 59 à 66.
DESTINATION AVENTURE
Les manteaux noirs
pour L'appel de Cthulhu
p. 63
Police, menottes, prison !
pour Berlin XVIII
p. 47
Artistiquement vôtre
pour Scales
p. 44
Le comte des mille et une nuits
pour AD&D
p. 59

Un scénario Casus Belli pour

Scales

Artistiquement vôtre

Un scénario destiné à des **personnages débutants**, pour **tous joueurs**, et pour un **meneur de jeu débrouillard**.



Avant-propos

Ce scénario propose une trame générale, que vous devrez adapter en fonction du type de dragon choisi dans votre groupe de joueurs. Nous avons supposé ici que ce dragon était vert, et que les autres dragons intervenants étaient donc rouges ou blancs. Afin de vous faciliter la tâche, les termes [entre crochets] indiquent que ceux-ci dépendent du background des personnages-joueurs.
Cette aventure peut faire office de scénario d'introduction, à la place de celui proposé dans les règles, mais elle permet d'en utiliser certains éléments (la conférence en Italie).

L'histoire

Sébastien Jonas [un Noir d'origine camerounaise] est un dragon [vert] rebelle, un père. Il habite Perpignan et collectionne pour son compte des objets d'art. Il est spécialisé dans l'art [africain] mais ne se cantonne pas à celui-ci. Son but est d'accumuler un grand nombre de réceptacles à Mana pour pratiquer lui-même la magie. Afin de se procurer plus facilement les objets, il s'est mis en cheville avec le conservateur du musée d'art [africain] du XIVe arrondissement de Paris. Ce dernier, Amédée Petitpas (un gentil Normand), est un humain qui a été mis au courant de l'existence des dragons par Sébastien. Petitpas s'arrange pour faire passer des objets à Sébastien à fin d'« expertise ». En échange de quoi Jonas lui renvoie l'ascenseur en faisant des donations d'objets non magiques à son musée. Petitpas est quand même bien embêté car les objets contenant de la Mana sont souvent bien réalisés et il aimerait les conserver. Il a réussi à persuader Sébastien de lui prêter quelques objets « normaux » pour une exposition, qui doit avoir lieu quand l'aventure commence. Il est également en possession d'un papier légal stipulant qu'en cas de disparition ou mort de Sébastien, la garde de tous ses objets lui est confiée.
Mais Jonas a utilisé une fois de trop un réceptacle pour faire une expérience et a attiré l'attention du Dragon céleste, qui lui a envoyé deux nouveau-nés. Ces deux rigolos ont tué Sébastien mais sont morts également, en déclenchant un sortilège de protection. La demeure étant protégée par un signal d'alarme, la police est intervenue et a mis la maison sous séquestre. Petitpas, apprenant la mort de Sébastien, a fait valoir ses droits pour son exposition. Les objets [africains] ont donc été envoyés à Paris, une partie dirigée vers le musée, une autre destinée à la vente aux enchères, Sébastien n'ayant pas d'héritiers déclarés. Les objets restants sont mis en vente à Perpignan.

Mise en place

Dans ce scénario, on supposera que la plupart des personnages ne se connaissent pas. Si des joueurs ont lu le roman *Scales*, créez leurs personnages en même temps que celui du dragon et trouvez une raison pour qu'ils se connaissent, mais ne leur donnez pas de gestalt (faites juste tirer les caractéristiques de celui-ci au joueur dragon).
Le dragon du groupe, qui n'est pas un rebelle, recevra (par fax, téléphone, courrier, convocation ou tout autre moyen compatible avec les pratiques de sa famille) un ordre de mission. Celui-ci est très simple : « Sébastien Jonas, un membre de notre famille résidant à Perpignan, est décédé récemment. Il possédait une collection d'objets d'art qui a été récupérée pour une exposition au musée d'art [africain] de Paris XIVe, 35 rue du Tournant. Vous devrez vous rendre dans ce musée, repérer les objets susceptibles de nous intéresser, voir s'il est possible de les récupérer, et de quelle manière. Des crédits vous seront débloqués s'il est nécessaire de procéder à des acquisitions. [Kinshasa], le 20/10/93. »
L'aventure commence donc le mardi 20 octobre 1993. Ensuite, le travail du meneur de jeu est simple : faire que d'abord le dragon, puis chacun des personnages, se rendent, pour une raison ou une autre, au musée.

Le musée d'art africain

Ce musée est situé 35 rue du Tournant, dans une ruelle peu passante du XIVe arrondissement de Paris (1). Une affiche signale : Exposition exceptionnelle d'art traditionnel et colonial [africain]. Les horaires d'ouverture sont 10 h-18 h, tous les jours sauf le mardi, entrée 15 F, gratuite pour étudiants et chômeurs. L'exposition a commencé le 8 octobre et dure jusqu'au 31 octobre. Le personnel est composé de trois gardiens (un tient le guichet, les deux autres surveillent), une secrétaire et le directeur. Des caméras et des alarmes volumétriques assurent la protection des œuvres. Toutes les fenêtres sont garnies de solides barreaux et la porte principale est blindée. Voyons donc ce contient le musée :

- **Les objets**. Un catalogue répertorie tous les objets exposés. Coup de chance pour nos aventuriers, un addenda photocopié sur 4 pages indique : « Pièces supplémentaires de la collection Jonas. » Visiblement, ces objets ont été rajoutés à une exposition prévue depuis plus longtemps. Tous les objets sont en exposition à l'air libre, hormis les bijoux qui sont dans des vitrines protégées. Cela permet donc de les toucher assez facilement. Rappelons aussi qu'a priori seuls les objets datant d'avant le XIIe siècle sont censés contenir de la Mana. En touchant les objets, le dragon se rend compte qu'une dizaine d'objets contiennent environ 6 à 12 points de Mana chacun. Tous n'appartiennent pas à la collection Jonas (mais c'est la majorité). C'est en touchant ces objets que le dragon va en faire tomber un :
- **Le gestalt**. Sur l'un des murs de la salle d'art primitif trône un [masque africain]. Le dragon l'effleure pour le tester, sent de la magie et le fait tomber car il était mal accroché. Le [masque] manque se briser et le dragon se sent irrésistiblement obligé de protéger cet objet. Expliquez-lui en quelques mots (les détails viendront plus tard) ce que signifie cette découverte. Aussitôt, tous les êtres mythiques à portée du gestalt sont mis en relation avec le dragon. Ensuite, il faudra trouver un prétexte pour attirer les autres personnages à proximité du musée (soyez inventif).
- **Les gardiens**. Efficaces mais nonchalants, il n'y a aucune raison que l'on vole ces objets. Ils font surtout attention à ce que personne ne

1) Ne cherchez pas cette rue dans un plan de Paris, elle n'existe pas !

touche les objets (les touristes n'ont aucun respect pour les œuvres d'art).

• **La secrétaire**. Chantal Guivert. Rien à signaler, à moins que vous ne désiriez lui faire jouer un rôle particulier.

• **Le directeur**. Amédée Petitpas est donc un humain qui connaît l'existence des dragons. Par contre il ne sait pas exactement pourquoi son ami Sébastien préférait tel ou tel objet, même s'il s'en doute, comme le prouve la thèse, *Des croyances magiques liées aux réalisations artisanales [africaines]*, qu'il a écrite. Son exposition est prévue depuis six mois mais, à l'annonce de la mort de Jonas, le 14 octobre, il a fait jouer diverses influences au ministère de la Culture pour récupérer les objets [africains] sous séquestre à Perpignan. Il les a faits installer le 18 octobre (principalement dans la pièce primitive) et a fait ajouter un addenda au catalogue. Il espère pouvoir racheter quelques pièces. En effet, une fois l'exposition terminée, une vente aura lieu à la salle Drouot. L'ensemble des pièces de la collection est estimé à 800000F, mais les pièces «magiques» ne représentent que 350000F environ (attention le dragon ne les a pas forcément toutes détectées). Petitpas a un budget de 120000F et ne s'intéressera qu'à une seule pièce mineure magique, mise à prix à 13000F. On peut essayer de l'impressionner, en lui parlant des dragons. Il se montrera peureux et velléitaire. Il acceptera de ne pas racheter les objets qu'on lui désigne, mais en aucune façon il ne permettra un vol ou une pratique malhonnête dans l'enceinte de son musée. Le grand-père dragon accordera bien sûr la somme pour racheter les objets.

• **Les visiteurs**. À part quelques groupes scolaires, peu de visiteurs pour cette exposition, en moyenne une trentaine d'entrées par jour. Si les personnages «planquent» dans les environs, ils auront la possibilité de remarquer trois visites plus insolites que les autres (voir Le petit génie, Vos altesses, Un serviteur fidèle).

▶ Intervenants

Amédée Petitpas : humain, 45 ans, bedonnant, légère calvitie, taille moyenne. Métier expert : conservateur de musée. Hobby amateur : philatélie. Opiniâtreté +1, Courage -1, Don des langues +1.
Chantal Guivert : humaine, 27 ans, physique passe-partout. Métier qualifié : secrétaire. Hobby averti : chant, choral. Discrétion +2.
Les gardiens : humains 19, 23 et 35 ans. Look correspondant à la fonction. Métier qualifié : gardien. Hobbies : pêche, pétanque, football. Vigilance +1, Impassibilité +1, Perspicacité -1.

Le petit génie

Un garçon âgé d'environ quatorze ans visite le musée avec ses deux copains. Il est petit, avec des lunettes, jeans et blouson de ski violet et vert (il fait froid). Il est accompagné d'un copain black assez grand, genre rastafari qui a un peu abusé de l'herbe qui rend niais ; et d'un autre, genre glouton ventripotent se léchant les doigts et sortant sans cesse des madeleines de sa poche. Il se promène dans tout le musée avec sur le ventre un objet ressemblant à une radiocommande de modèle réduit. Si les personnages sont assez près de lui, ils remarqueront qu'il pousse des petits cris de joie devant certains objets (le gestalt notamment) et montre des cadrans à ses copains qui ont l'air de se moquer de lui.
Si on suit le garçon (qui se nomme Philippe Montsuis) ou on l'interroge, on apprendra qu'il a bricolé son engin en suivant les instructions d'une revue d'électronique new age : *New Body Electronic* (*NBE*). Cet engin est appelé sensomètre et son usage est la détection des fluides magiques afin de pouvoir placer son lit au meilleur endroit, pour être parcouru d'ondes bénéfiques durant son sommeil. Il permet aussi, parait-il, de sentir si des objets ont un passé exceptionnel, s'ils sont chargés «d'émotions». L'article est signé Piotr Parevitch, d'après des travaux de Roger Simkowitz.
Si on va à la rédaction de *NBE* (dans le VIe arrondissement, près de la place de l'Odéon), on apprend juste que cet article a été envoyé par la poste, que le rédacteur est inconnu. Par contre, Simkowitz est un théoricien connu. Il donne d'ailleurs une conférence en Italie d'ici un mois.
Développement : Cette piste ne concerne pas le scénario mais vous permettra d'utiliser la conférence décrite page 183 du jeu *Scales*. Evidemment, il faut aller en Italie. Mais tous les PNJ de cette aventure vous deviennent alors accessibles et vous pourrez même leur faire rencontrer un autre groupe rassemblé autour d'un gestalt. À vous de décider ce qu'il en adviendra, et si le magazine *NBE* est plus qu'une simple façade pour doux dingues.
Le sensomètre : Tel que décrit dans la revue, il ne marche pas (à chaque fois qu'on le met en marche, il a 10% de chances d'indiquer un signal positif, quel que soit l'objet qu'on lui présente). Si on arrive à se procurer celui de Montsuis, on remarquera qu'un des composants est différent. Il s'agit d'un résonateur magnétique, qui est de type militaire, et que Philippe a «emprunté» à son père, ingénieur dans une filiale de Dassault. Ce modèle est expérimental et n'a jamais été produit en série. Le sensomètre ne détecte en fait que les objets qui ont exactement le même nombre de points de Mana que la puissance du gestalt des joueurs et encore, dans 30% des cas. Quant à la filiale où travaille le père Montsuis, il faudra enquêter longtemps avant d'apprendre qu'elle appartient à un des fidèles fils d'[Athabaska, le dragon bleu].

Vos altesses

Le jeudi 28 octobre au matin, une Porshe et une Jaguar s'arrêtent devant le musée. Un individu sort de chaque voiture. Celui de la Jaguar est habillé d'une façon élégante, quoique légèrement démodée, et possède un certain charme. L'autre est plus petit, cheveux courts, blouson de cuir mais d'une marque onéreuse. Au moment de rentrer dans le musée, le plus petit fait une courbette et dit : «Après vous, votre altesse !», le second lui répondant : «Merci Daniel !» Les deux hommes inspectent le musée, semblant plus s'intéresser aux murs et aux fenêtres qu'aux objets. Pendant ce temps-là, un vieux 4x4 se gare derrière les voitures. Un homme en imper, avec un chapeau, en sort un journal à la main. Et fait nonchalamment les cent pas devant le musée, regardant parfois à travers les fenêtres. Lorsque les deux hommes ressortent, une belle blonde qu'ils ont dragué entre eux, il se cache derrière son journal. Les trois voitures repartent peu après, direction l'hôtel Ritz, place Vendôme. Mais pour mieux comprendre, faisons un retour en arrière (chapitres Blues Brothers, Riviera).

Un serviteur fidèle

Comme vous allez le lire dans le chapitre suivant, Sébastien Jonas avait un domestique, en fait un être mythique avec qui il n'avait pas formé de gestalt. Manssia Oldi est un rakshasa en phase de la connaissance. Il a été «recruté» par [Wiesärek, le dragon féerique] pour mener une mission auprès de Jonas : faire en sorte que ce dernier bascule dans la rébellion afin de le manipuler et d'utiliser ses capacités (Jonas savait particulièrement bien détecter la Mana, et travaillait sur de nouveaux principes magiques) sans le mettre au courant. Jonas ayant été tué, [Wiesärek] fait parvenir de façon anonyme l'information au grand-père dragon [vert]. Il pense que celui-ci va envoyer quelqu'un pour récupérer les objets (il a raison) et demande à Oldi de jouer l'infiltré. Ce dernier doit aider dans la mesure du possible le récupérateur, se faire connaître de lui, pour rencontrer plus tard le grand-père et essayer de rester dans son entourage.
Dans un premier temps, Oldi se fait discret, mais dès qu'il se rend compte qu'il est en présence d'un gestalt (dans lequel il ne sera pas intégré), il se présente aux personnages-joueurs (au moment jugé le plus opportun par le meneur de jeu). Il simule bien le rôle du serviteur éploré qui a perdu son maître. Il expliquera qu'il était lié avec lui par un gestalt (faux) et qu'il se sent attiré par les personnages (faux également). Sa précédente perte d'un gestalt expliquerait qu'il ne peut être entièrement intégré au nouveau. Il pourra seulement communiquer en rêve avec les personnages, et les prévient que ces rêves seront distordus (il utilise son pouvoir de Cauchemar, avec d'ailleurs une certaine perversité sur les autres êtres mythiques). S'il doit intervenir, il ne le fera qu'au dernier moment, et uniquement pour sauver le dragon du groupe.

▶ Intervenants

Manssia Oldi : être mythique rakshasa (règles p. 163) en phase de la connaissance. Il a 24 ans, d'origine hindoue, parle français, anglais et indien, et commence à avoir un léger embonpoint, appréciant particulièrement la cuisine épicée. Il porte souvent des lunettes noires. Force +1, Endurance +1, Volonté +1, Embonpoint -1. Métier expert : voleur des rues (dû à son enfance à Calcutta). Hobbies avertis : cuisine indienne, lancer de couteau. Il connaît une variante hindoue de la formule magique de Statuette de malédiction (règles p. 166).

Blues Brothers

Les personnages voudront peut-être quand même se renseigner sur Sébastien Jonas et ce qui lui est arrivé. Le grand-père dragon ne dira rien, mais d'autres contacts dans la famille (ne serait-ce que le père du dragon) apprendront ▷

que Jonas était rebelle depuis cinq ans. Pas un rebelle bien méchant, mais plutôt un dragon qui désirait vivre en solitaire. Son intérêt allant à la magie, il s'intéressa aux antiquités afin de trouver des réceptacles. Voulant se protéger, il réalisa un sortilège sur sa maison afin que toute personne pénétrant dans le hall d'entrée se sente attirée dans la cave. Cave où un piège était chargé d'électrocuter les importuns. Manque de chance, le sort n'étant pas masqué, le Dragon céleste le détecta et lui envoya deux gros bras. Voici ce que l'on peut lire dans le journal local du 15 octobre :

Mystère tragique à Perpignan

Notre compatriote Sébastien Jonas est décédé hier matin, mortellement touché par deux balles de 357 Magnum, son domestique hindou étant sorti faire les courses. Ses deux agresseurs ne lui auront pas survécu de beaucoup, ils ont succombé à un piège que M. Jonas avait disposé dans sa cave, sans doute pour protéger ses nombreux trésors archéologiques. Les témoignages des voisins indiquent que ses agresseurs avaient l'air d'étrangers, « un peu comme des mafiosi américains », mais que l'on ne connaissait pas d'ennemis à M. Jonas, qui n'avait pas de famille. Sa collection sera dispersée. Espérons que nos musées feront valoir leurs droits de préemption.

Si on enquête dans la région, on aura assez facilement des témoignages sur les agresseurs. À peu de choses près, c'était la réplique des Blues Brothers, avec un fort accent étranger (en fait australien mais difficile à détecter). Ils ont été particulièrement peu discrets en se renseignant dans les cafés sur un certain M. Jonas. La maison est sous séquestre ; les objets n'ayant pas été envoyés à Paris seront mis en vente le 15 décembre à Perpignan et sont pour l'instant stockés à la salle des ventes. Il y a environ une vingtaine de réceptacles, d'une valeur marchande allant de 1000 à 15000 F pièce (et d'un contenu de Mana de 3d6 chacun). Quant au serviteur hindou (s'ils ne l'ont pas rencontré, voir plus haut), on le décrira comme étant extrêmement discret, étant là depuis que Jonas s'est installé à Perpignan, il y a six ans.

Le rapport de police est plus détaillé. On y apprend que Sébastien a survécu environ une heure à ses blessures, pourtant deux balles presque à bout portant, une à la jambe, l'autre à la poitrine, ce qui signale une résistance remarquable (et qui explique que le sortilège de protection ait fonctionné puisque les sortilèges lancés par les dragons disparaissent à leur mort). Les agresseurs, encore identifiables malgré leurs brûlures, avaient deux passeports aux noms de Jacques et Lebois Tristesse, citoyens d'origine australienne ; quelques francs ; quelques dollars australiens ; deux billets de train pour Paris ; et deux billets d'avion pour Sidney. Ces passeports sont vrais mais ne correspondent pas à des personnes existantes, une enquête internationale est en cours. Ils ont péri en descendant à la cave, déclenchant un piège électrique d'une puissance de plusieurs dizaines de milliers de volts. Deux détails étranges : il n'y a rien à la cave hormis le piège, et rien n'a été volé dans la maison. Aux mains, ils portaient tatoués, à la base des phalanges, leurs prénoms. Le serviteur hindou a été mis hors de cause.

Développement : Gilles Chétard, un technomancien au terrible accent toulousain, se rendait bien compte que des choses étranges se déroulaient dans la maison de Jonas. Ce qui l'intéresse, ce ne sont pas les réceptacles, mais capturer et tuer des dragons et des êtres mythiques pour tester de vieilles recettes magiques. Le serviteur hindou ayant disparu, il attend que la vente des objets restants ait lieu. Il pense que des dragons achèteront les réceptacles. Il n'aura ensuite plus qu'à les suivre et les tuer.

Gilles Chétard : ses caractéristiques sont à déterminer en fonction du moment où les personnages le rencontreront, et si le meneur de jeu décide d'en faire un adversaire d'une seule fois, ou un grand méchant récurrent.

Riviera

Depuis quelques mois, des voleurs particulièrement habiles sévissent sur la Côte d'Azur. Ils entrent dans des villas ou des hôtels pour dérober des objets. Chose étrange, il leur arrive de prendre des objets encombrants et de laisser sur place de plus petits, ou de choisir des objets sans grande valeur. Il s'agit de deux nouveau-nés un peu plus subtils que la moyenne, chargés par le Dragon céleste de collecter des réceptacles. Leurs noms : Daniel Sauvage, industriel dans le bâtiment et Basile de Saint-Clair, descendant d'un des découvreurs de l'Australie. Leurs modèles sont bien évidemment les deux héros du feuilleton *Amicalement vôtre*. Ils viennent de Sidney (tiens encore !) et se sont installés en France début juillet. Les « Blues Brothers » ayant été particulièrement malhabiles, le Dragon céleste demande à Daniel et Basile d'aller récupérer les objets Jonas à Paris.

Pendant ce temps, Alberti Di Scampi, un collectionneur renommé de la Riviera engage un détective privé pour enquêter sur nos deux lascars. Il les soupçonne fortement d'être les monte-en-l'air que l'on recherche sur toute la Côte. Quand les deux zozos partent pour Paris, le détective leur emboîte aussitôt le pas et vient lui aussi à la capitale.

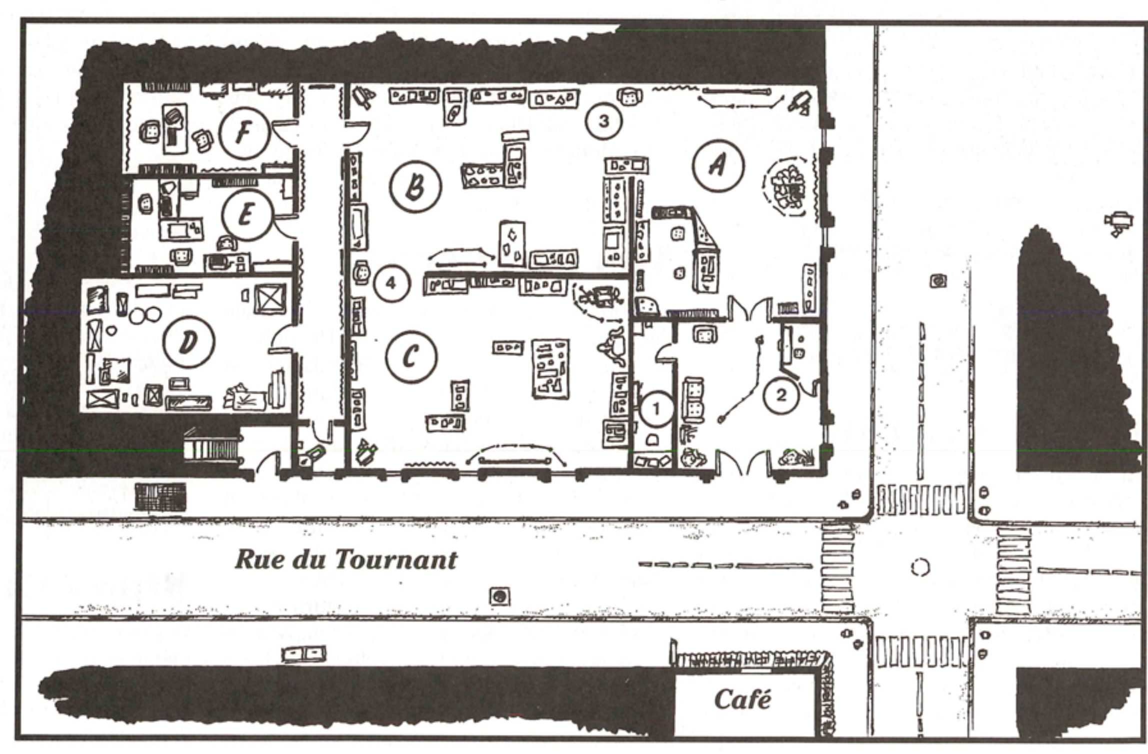
▶ Intervenants

Daniel Sauvage. Nouveau-né ressemblant un peu à Dany Wilde (*Amicalement vôtre*). Caractéristiques normales (p. 146) plus Rapidité +2, Discrétion +2. Métier débutant : monte-en-l'air. Hobby amateur : boxe. Il a exceptionnellement deux pouvoirs magiques (et le talent Magie draconique au niveau 0) : Invisibilité et Combativité, tous deux non masqués. Il possède deux réceptacles, de 3 et 6 points.

Basile de Saint-Clair. Nouveau-né ressemblant un peu à Lord Brett Sinclair (*Amicalement vôtre*). Caractéristiques normales (p. 146) plus Rapidité +2, Agilité +2. Métier débutant : monte-en-l'air. Hobby amateur : art de vivre.

Le détective. Humain normal, 30 ans. Métier expert : détective. Hobbies : photographie, conduite sportive. Perception +2.

Albert Di Scampi. Parent dragon [rouge]. Caractéristiques normales, à ajuster suivant votre campagne.



LE MUSÉE
A : documents sur l'expo
B : l'art colonial ; C : l'art primitif ; D : l'entrepôt
E : le secrétariat
F : le directeur
1 : poste de garde ; 2 : guichets ; 3 : gardiens

Suggestion : Le détective peut être dès le départ incarné par un des joueurs (il y a de fortes chances que l'un d'eux choisisse au départ une profession où l'on doit enquêter). Auquel cas, il sera attiré par les autres membres du gestalt dès son arrivée devant le musée de la rue du Tournant. Vous pouvez aussi le laisser comme personnage non-joueur, mais décider qu'il s'agit d'un être mythique que vous intégrerez au gestalt afin d'aiguiller ses décisions « de l'intérieur ».
Développement : Albert Di Scampi n'est pas un être ordinaire, c'est un dragon [rouge] (un père) très énervé que des réceptacles aient été volés. Mais s'il est extrêmement riche et rapace, il ne veut pas se mouiller. Et pour savoir qui est le sagouin qui vole « ses » objets magiques il engage un détective. Celui-ci n'étant à ce moment-là pas révélé comme être mythique, et n'appartenant pas à un gestalt, est indétectable.

Le Ritz

Le plan des deux voleurs est assez simple. Comme s'introduire dans le musée semble risqué, ils vont attendre le transfert des objets du musée à la salle des ventes, le soir suivant la fermeture de l'exposition. Pendant ce temps, ils louent deux chambres au Ritz. Tous les jours ils vont jouer au golf à Fourqueux (en banlieue parisienne ouest) et en profitent pour y louer une villa discrète. Tous les soirs, ils draguent chacun une charmante jeune fille, sortent en boîte de nuit et dorment seuls. Si on arrive à s'introduire dans leurs chambres, voici ce que l'on peut trouver :
— Chez Daniel Sauvage. Dans le placard, trois fois la même tenue, genre sport décontracté, avec des gants. Salle de bains méticuleusement propre avec un rasoir électrique, une brosse à dents. Dans une mallette : trois numéros de *l'Usine nouvelle*, un Browning 9 mm avec deux chargeurs, deux petites bouteilles de gaz (sans indication), un système de déclenchement à distance et un mini masque à gaz.
— Chez Basile de Saint-Clair. Dans le placard : quinze tenues de couleurs diverses, toutes sous plastique, un pyjama, une robe de chambre et des pantoufles. Tous les vêtements portent un petit blason. C'est un chien (en fait c'est un dingo australien). Salle de bains irréprochable, avec savon à barbe, rasoir mécanique. Dans une mallette, des revues immobilières, où des châteaux à retaper, valant de 9 à 12 millions de francs, sont entourés (dans toute la France). Sur la table de chevet, un fax plié en deux : « Musée d'art africain, 35 rue du Tournant, 75014 Paris. Procédure de récupération habituelle. Avant le 1er décembre. » Il est tamponné par la Poste de Cannes, reçu le 19/11/93 depuis Sidney (sans autre précision) et mis dans une boîte postale (si on enquête : louée par Saint-Clair).
Variante : Si le détective n'est pas incarné par l'un des personnages, on supposera qu'il va repérer les PJ et leur proposer à ce moment une collaboration ponctuelle.
Développement : Toutes ces pistes sur l'Australie sont là pour aiguiller les joueurs dans cette direction si vous souhaitez les y amener. En fait, dans *Scales*, on ne sait pas où réside le Dragon céleste et pour l'instant l'Australie est un choix plausible.

La suite des opérations

Si l'on ne fait rien, Daniel et Basile vont passer à l'action le 31 octobre au soir. Ils planquent en face du musée jusqu'à ce qu'une camionnette arrive et se gare devant. Quand le conducteur et le vigile entrent au musée pour charger les caisses d'objets à destination de la salle Drouot, Daniel utilise un réceptacle pour lancer un sort non masqué d'Invisibilité (que le dragon du groupe devrait donc détecter) pour s'approcher du fourgon et y déposer deux bouteilles de gaz soporifique. Ensuite ils suivront le fourgon dans Paris, chacun dans leur voiture. Dès que la camionnette arrive à un feu rouge, Daniel déclenche le gaz, abandonne sa voiture (en plein milieu de la rue. Elle est louée chez Avis, à Cannes, sous un faux nom) et prend le volant de la camionnette. Suivi par Basile, ils vont à Fourqueux et déchargent les objets à la villa. Puis, tandis que Basile l'attendra sur place, Daniel ira à un kilomètre abandonner la camionnette et ses occupants endormis.
Si les personnages veulent intervenir, ils peuvent le faire à tout moment. Daniel et Basile sont très polis et hésitent à frapper une dame s'il y en a une, mais si on touche aux objets, ils s'énervent très vite. S'ils ont la possibilité de se mettre en forme draconique et d'éliminer leurs agresseurs ils ne s'en priveront pas. Si on leur parle des dragons, de la fraternité, des familles, ils diront qu'ils ont des ordres prioritaires.
Proposition : Si les joueurs n'ont pas lu le roman *Scales*, ne leur parlez pas des nouveau-nés. Signalez-leur simplement qu'il existe d'autres familles de dragons, et que certaines sont plus vindicatives que d'autres.

Mission accomplie

Une fois les objets récupérés, il suffit de les amener à un contact. Si vous désirez finir de façon plus grandiose, faites-les rencontrer le grand-père en personne. Ainsi, il donnera son avis sur le gestalt (attention aux dragons blancs), leur parlera du Dragon céleste et des nouveau-nés. C'est l'occasion rêvée pour leur confier une nouvelle mission périlleuse (puisqu'ils se sont acquittés de celle-ci avec succès) ou peut-être d'explorer toutes les pistes ouvertes par ce scénario d'introduction. ■

Pierre Rosenthal
illustration : Rolland Barthélémy
plan : Cyrille Daujean

Un scénario Casus Belli pour
la 3e édition de Berlin XVIII

Police, menottes, prison !



Ce scénario est destiné à un **groupe de Falks au début de leur carrière** (idéalement, ceux qui auraient joué au préalable le scénario *Première affaire*) et un **meneur de jeu expérimenté**.
Il permet la liaison entre personnages de la 3e édition et « vieille garde » : les « bleus » pourront ainsi être encadrés par les « anciens ».

Well it's a...

Très tôt ce matin-là, les Falks sont convoqués dans le bureau de Upshaw. Le « Bonze » semble particulièrement de mauvaise humeur : son briefing est des plus musclés, son ton est particu- ▷

lièrement tranchant. Il est vrai que ses cernes sombres et certaines syllabes « avalées » sont autant de preuves flagrantes d'une nouvelle nuit de boisson. Le Lieutenant paraît avoir besoin de libérer sa hargne : pas question donc d'objecter quoi que ce soit, ni de tenter de simplement relever le nez. « Il y a du grabuge du côté de la Petite Amsterdam : certaines putes sont venues se plaindre de tentative de vol avec violence. « On » vient apparemment régulièrement « relever les compteurs » en début de matinée dans plusieurs des bars les plus sordides du quartier. La mission est des plus simples : vous y allez, vous relevez les dépositions de ces dames, et, au besoin, vous planquez sur place et vous me coffrez le ou les minus qui jouent aux caïds. Pas de questions ? Ok : dehors ! »

Ce qu'il y a d'extraordinaire, chez Upshaw, c'est sa façon de prononcer le mot « simple » : on sent immédiatement que ne pas réussir ce qu'il qualifie ainsi, c'est être le roi des demeurés... De même, « Pas de questions ? » n'est *pas* une question : c'est une constatation.

Munis de l'adresse des différents établissements, les Falks sont sur la route.

One for the money

La Petite Amsterdam au lever du jour n'est pas à proprement parler un paradis pour des Falks en uniforme. Si les regards menaçants ou les insultes proférées à voix basse sont facilement supportables, quelques projectiles viennent s'écraser sur le pare-brise de la voiture de service. Chaque fois, la foule est compacte sur les trottoirs. Chacun regarde fixement le véhicule, sans bouger. La tension monte, jusqu'au moment où la voiture tourne et s'engage dans une des ruelles crasseuses qui croisent perpendiculairement la longue Dimitroff Strasse.

L'arrivée des Falks, au petit matin, n'y éveille pas la plus petite réaction sur les visages blêmes des rares passants. On y découvre une succession de bouges infâmes, dans lesquels officient des dames de petite vertu ayant largement dépassé les dates limites de consommation. C'est une expérience difficile pour des Falks récemment promus dans le Secteur, qui touchent ainsi du doigt la signification du mot sordide...

Relever les dépositions est cependant un jeu d'enfant : ces dames se prêtent au jeu avec amabilité, et ne sont pas avares en détails – ni en plaisanteries grasses, clins d'œil appuyés, coups de coude, etc. Les Falks sont particulièrement motivés pour battre en retraite rapidement, et les bars se suivent et se ressemblent, tristement hélas. C'est au *Blue Oyster Club*, un bar de rencontre un peu plus « sélect », que les attendent leurs premières surprises.

Ici, tout est plus feutré, plus propre, plus accueillant. Les femmes – pardon : les « hôtesses » – y sont jeunes, et fort jolies. L'une d'entre elles est d'ailleurs particulièrement belle. Elle est assise sur l'un des tabourets hauts du bar, dans une posture qui met en évidence ses jambes interminables. Elle se nomme Alexandra Alienkov ; c'est d'elle que les Falks obtiendront les renseignements les plus marquants.

En gros : un groupe de racketteurs turkishs (sans doute des Djihad' Warriors) veut s'imposer dans le secteur. Les filles doivent reverser l'intégralité de leurs gains de la nuit, ou payer physiquement. Certaines auraient été grièvement blessées, et conserveraient les marques du « sens esthétique » des gangs-bangers. Ces derniers présentent un penchant tout particulier pour le rasoir... Ils agissent par vague de cinq agresseurs, qui entrent toujours un par un, comme des clients « normaux » : deux d'entre eux surveillent l'entrée, deux autres s'assurent du silence et de la discrétion des éventuels témoins, le cinquième se chargeant de la caisse, et d'une possible fouille au corps si le butin paraît trop maigre. Des filles ont ainsi été trouvées en possession d'argent : on déplore depuis leur absence. Suit alors une liste de noms et d'adresses de filles violentées. Évidemment, aucune plainte n'a été enregistrée ces derniers temps par la Falkhouse...



Les turkishs n'interviennent pas avant les premières lueurs de l'aube, attendant que la recette soit plus importante. Ils se sont faits discrets au début, mais à présent viennent quasiment toutes les nuits.

Les autres filles du *Blue Oyster Club* sont beaucoup moins loquaces (elles sont visiblement terrifiées) mais confirment le témoignage d'Alexandra ; elles la considèrent comme une fille courageuse, voire inconsciente... Elle est en tout cas très convaincante : sa voix a des accents de vérité qui ne trompent pas. Et elle est si belle...

Elle « se placera sous la protection » du Falk qui lui témoignera le plus grand intérêt : à présent qu'elle a parlé, elle est en sursis. Elle refusera par contre de quitter ses camarades du *Blue Oyster Club* (« Je n'ai pas le droit de les laisser faire face seules, maintenant... »). Les Falks devront donc intervenir, à sa demande, au plus vite, soit dès la nuit suivante.

Et la vérité vraie, dans tout ça ?

La réalité est toute autre : il n'y a jamais eu de véritable racket dans le quartier, et la ruelle, comme celles qui lui sont adjacentes, sont sous contrôle oslave. Le but de la manœuvre est d'attirer les Falks dans le bar à la nuit tombée. Quelques détails pourront peut-être mettre la puce à l'oreille des Falks :

— les descriptions physiques des turkishs ne sont pas vraiment exploitables, et se recoupent rarement ;

— si les Falks vérifient les adresses des « victimes », ils n'y trouveront aucune locataire correspondant au nom avancé.

Cependant Alexandra a été très convaincante, même si les Falks les plus soupçonneux émettent des réserves, ils n'auront pas matériellement le temps de mener à bien toutes les investigations nécessaires dans la journée.

Au sortir de leurs divers « interrogatoires », les Falks trouveront leur voiture aimablement décorée par les gangs locaux : tags variés, ordures ménagères et autres, rayures, pneus déchiquetés, etc. Un MJ taquin pourra même se livrer à une destruction progressive du véhicule (en plusieurs épisodes, d'un bar à l'autre). Si les Falks désignent un « volontaire » assigné à la surveillance du véhicule, les jeunes gang-bangers s'amuseront à ses dépens, en l'attirant loin de son véhicule pour pouvoir agir en toute impunité. Cet interlude n'est pas destiné à affaiblir les Falks, ni à les blesser : seule la voiture de patrouille sera visée. Le but est à la fois de « détendre l'atmosphère » et de faire prendre conscience aux Falks des dangers qui les attendront dans le quartier, la nuit. Il faudra faire preuve d'un grand courage pour planquer à l'extérieur des bars...

Forts de leurs renseignements, et sans doute sous le charme vénéneux d'Alexandra, les Falks, encouragés en ce sens par Upshaw, devraient donc décider d'une tactique de surveillance interne des lieux. Au besoin, la belle leur soufflera l'idée d'une attente « en civil »... On leur a aussi conseillé de ne plus amener leur voiture : la patience des mécanos de la Falkhouse est – relativement – limitée...

Two for the show

Cette nuit-là, il fait particulièrement froid à l'extérieur. Les clients se font rares, les filles s'ennuient. Pour vaincre la torpeur ambiante, elles jouent aux cartes, dansent entre elles (éventuellement, invitent les Falks à des slows torrides, appuyés de commentaires suggestifs), et boivent quelques verres, en se racontant leurs exploits présents, passés et à venir, anecdotes souvent ponctuées de maints éclats de rire. Alexandra, elle, se contente de boire, le nez plongé dans de longues flûtes cristallines. Elle a du mal à cacher sa peur grandissante, à l'approche de l'heure des « visites ». Trois cas de figures sont possibles :

— Les Falks sont sensibles à son désarroi, et viennent d'eux-mêmes essayer de la réconforter (en tout bien tout honneur, évidemment !).

— Dans le cas contraire, c'est elle qui vient à leur rencontre, jouant de son charme.

— Les Falks sont accostés par des filles diverses et variées, qui viennent s'inquiéter de leur confort, et leur proposent à boire, en même temps qu'une compagnie agréable et « réceptive ». S'il y a une Falk dans le groupe, les filles l'aborderont sur le ton de la complicité féminine, de la confidence (« Seule une femme peut nous comprendre vraiment... »). Quoi qu'il en soit, les Falks finiront par boire (ne serait-ce qu'un café ou un verre d'eau).

Le réveil sera très douloureux. (Si, par le plus grand des bonheurs, les Falks avaient laissé l'un des leurs à l'extérieur, ce dernier pourrait effectivement venir en aide – plus tard – au groupe.)

Three to get ready

Les PJ se réveillent dans une chambre sordide, à la saleté et la puanteur immondes. Ils sont au plus mal : courbatus, le corps meurtri, l'œil vitreux et l'air hagard. Leurs vêtements sont répandus sur le sol, souillés, et la moquette gluante est jonchée de cadavres de bouteilles d'alcools violents. Plus grave : des seringues, des cuillères et tout le petit matériel du parfait petit shooté viennent parachever le décor. Et la douleur, au creux de leurs bras, prend soudain une toute autre importance... Depuis combien de temps sont-ils là ? Comment ont-ils échoué dans cette chambre ? Où sont-ils ? Ils n'en savent rien. Et l'absence de fenêtres ajoute encore à leur angoisse. Il y a deux portes dans la pièce.
La première mène sur le palier pourrissant d'un immeuble désaffecté, ressemblant fortement à l'un des nombreux « pièges à deuzs » que les Falks ont pu découvrir dans les documents de l'école de Police. La tour en ruine est cernée par un terrain vague, qu'envahissent en partie les bulldozers. L'autre porte conduit à une « salle d'eau » : dans la baignoire noire de poussière, une jeune femme nue, dans une position grotesque de pantin désarticulé. La scène est ignoble, indescriptible : on lui a fait subir des sévices en tous genres, plus odieux les uns que les autres, avant de la larder de coups de poignard. Le sol est couvert d'une large plaque sombre de sang séché. La mort remonte apparemment à plusieurs jours. L'arme du crime a été jetée sur le sol : il s'agit du poignard de service de l'un des Falks. Sans même pouvoir le vérifier, on est sûr d'une chose : on n'y trouvera que les empreintes du Falk (et, peut-être, celles de ses compagnons...). Dans la pièce, l'odeur de cadavre est insupportable.
Lorsqu'ils seront parvenus à rassembler leurs esprits, et qu'ils se seront à nouveau équipés, les Falks pourront essayer de sortir du bâtiment. La chose n'est pas simple : les ruines sont instables. (A vous d'ajouter quelques difficultés à l'action).
Ils seront réceptionnés en bas par Wilhelm, un des hommes d'Holovitch. Il est escorté par un groupe de quatre Oslaves armés.
Le marché : Photos sordides – mais très nettes – en main, Wilhelm leur expose le plan de son patron (sans le nommer directement, évidemment). Les Falks ont un choix réduit : ils acceptent de coopérer ou les photos sont parachutées sur le bureau du Capitaine et sur celui du responsable du SAD... Sûr de lui, Wilhelm se complaît à leur remettre un jeu complet des photos, et leur apprend que la police du XVIII[e] a déjà été prévenue que « certains » de ses membres étaient mouillés dans une affaire peu banale. Wilhelm a bien entendu la « solution » à leur problème : il est prêt, en échange de leur collaboration, à leur fournir gracieusement un alibi pour leurs quelques jours d'absence forcée. Quelques membres d'un gang adverse ont récemment été capturés par ses soins, et, après une « discussion » des plus « viriles », sont tout à fait d'accord pour porter le chapeau dans une affaire de racket de prostituées (des vacances à l'ombre, loin des gang-bangers oslaves, leur seront profitables, voire salutaires). Officiellement, la traque et les affrontements divers auront demandé quelques jours aux PJ, qui pourront réapparaître à la Falkhouse sous un jour plus glorieux...
Avec un « je repasse ce soir » goguenard, il tourne ensuite les talons, couvert par ses hommes de main. Les clichés sont terrifiants. Pire : ils amènent les Falks à douter d'eux-mêmes... Qui peut leur garantir qu'ils ne sont pas les vrais coupables, ayant agi sous l'effet des drogues administrées ? Ils ont jusqu'au soir pour cogiter.
Si les Falks réagissent violemment, Wilhelm fuit, la bataille a lieu.
A ce stade de l'aventure, des choix s'imposent : les Falks essaieront-ils de se présenter à la Falkhouse ? Préféreront-ils régler l'affaire seuls ? Si un Falk n'a pas été mêlé à l'affaire, son rôle est prépondérant à ce moment. Mais comment le contacter ? Vous devrez gérer au plus serré la situation.
Le plus sage semble être de se rendre à la Falkhouse. Mais quand on s'en approche, les flics du XVIII[e] réagissent promptement. Les PJ, on s'en doute, doivent fournir des explications : ils ont disparu depuis plusieurs jours, sans laisser de trace. Quatre cas de figures possibles :
— Ils se rendent, sans la moindre ébauche de violence : c'est ce qui devrait pencher en leur faveur au moment des comptes.
— Ils sont capturés après tentative de fuite : ils seront alors considérés comme des gang-bangers. Difficilement défendable devant un jury du SAD...
— Ils contactent Upshaw par téléphone, après avoir réussi à s'échapper (il devient dès lors *très difficile* de faire admettre aux enquêteurs du SAD qu'ils étaient « nets » dans cette affaire).
— Ils contactent Upshaw par téléphone sans s'être approchés de la Falkhouse. Mieux : ils le joignent à son domicile. « Bonze » Upshaw gardera secret cet épisode.
Ils peuvent aussi s'en remettre à l'éventuel Falk « non impliqué ». Quoi qu'il en soit, ils devront être de retour à la nuit dans le terrain vague où les attendent Wilhelm et son groupe.
Note : Bien sûr, les Falks ne sont pas responsables du meurtre de la malheureuse, mais un doute doit subsister. Ils se sont par contre drogués (on les a un peu aidés, mais plusieurs photos les montrent réellement en train de manier la seringue). Ils sont donc certains de devoir rendre des comptes au SAD. Pour s'en tirer, il faudra obtenir des résultats probants...
Qu'ils se rendent ou soient capturés, ils finissent au cachot. C'est là que Upshaw viendra les interroger. Sa réaction dépend de leurs agissements préalables, et des résultats obtenus dans la précédente aventure (*Première affaire*). De plus, la présence au sein du groupe de Falks confirmés devrait peser en leur faveur (Upshaw a eu le temps de les jauger auparavant, et sera plus enclin à leur accorder sa confiance). Il prendra sur lui de les remettre en liberté « conditionnelle » (voir plus loin), et bougonnera : « Débrouillez-vous pour obtenir des résultats solides, je m'occupe de museler le SAD... momentanément. »
Contacté par téléphone, il acceptera une entrevue et les attendra, l'œil sombre et l'arme au poing. Il ne braque pas son Marxmen, mais le tient visiblement, bras ballant. Il souhaite des explications. Concises et très claires.
Attention : Upshaw n'est ici que pour fournir un alibi aux PJ, pas pour leur servir de renfort. Il ne courra pas le risque d'être mêlé à une sombre histoire dont il ne connaît ni les tenants ni les aboutissants. S'il croit à la version des personnages, par contre, il fera tout ce qui est en son pouvoir pour les aider.

L'analyse d'Upshaw

Elle mettra en évidence la présence d'Ivan Holovitch dans le complot (si les Falks n'ont pas d'eux-mêmes tiré les conclusions). Upshaw acceptera de les couvrir un temps (« Quelques jours, tout au plus »). Il ne craint pas le SAD à titre personnel, mais sait les risques encourus par les Falks. Il les invite donc à retrouver Alexandra Alienkov, ou Wilhelm, et à les ramener vivants : seuls leurs témoignages pourront les disculper pleinement.
Le marché qu'il leur propose : Il leur laisse leurs armes, leur conseille d'abandonner leurs tenues trop voyantes, et d'enquêter en civil. Il leur rappelle, si besoin est, que la rue est pleine d'indics, mais qu'elle cache de nombreux pièges. Il exige de les retrouver chaque soir, dans ce même terrain vague, entre minuit et 2 heures du matin.

Now, come on : let's go !

Il est préférable pour les Falks de se chercher des alliés. Pour cela, il va falloir les trouver dans la rue, et changer ses habitudes : on n'est plus *vraiment* un Falk. Les « bleus » ne devraient pas rencontrer trop de problèmes, mais les anciens ont peut-être tenu un certain temps la vedette dans les récits de gens rancuniers (d'anciens indics malmenés, des vieilles connaissances sorties de prison depuis peu...). Il peut s'avérer délicat de déambuler dans les rues ; de plus, il est indispensable d'éviter les patrouilles (surtout si le passage à la Falkhouse a viré à OK Corral !). Vivre un moment la vie des fugitifs de base sera sans doute instructif.
Cette double chasse à l'homme est laissée au seul jugement du MJ.

Les renforts et les pièges

— Les indics sympas – il y en a ! – devraient jouer sur la corde sensible (« Je vous aide aujourd'hui, mais il faudra vous en souvenir demain... »).
— Les indics revanchards (seul le MJ peut les connaître) ne se priveront pas pour les envoyer dans les pires traquenards. Les Falks devront faire preuve d'un peu de psychologie – et de beaucoup de feeling – pour trier les renseignements obtenus.
— Les renforts ne se trouvent pas seulement dans les rangs de « l'ordre » : les turkishs ont appris qu'ils avaient servi d'appât, et n'ont pas du tout apprécié la plaisanterie. Si les Falks pensent à les contacter, ils accepteront une mini-trêve et une alliance contre-nature ; ils seront alors sans doute les alliés les plus performants et persuasifs que jamais Falk n'a eu à Berlin. Les résultats n'en seront que meilleurs. Pour le sus- ▷

pens, le MJ devra laisser les PJ enquêter seuls, et, s'il ne parviennent pas à obtenir des résultats suffisants, les turkishs pourront leur livrer Alexandra ou Wilhelm au dernier moment. Mieux : les inviter à la capture ! Où l'on verra Falks et gang-bangers mener ensemble l'assaut d'un bâtiment... Ne reste « plus » entre temps qu'à enquêter à la source du crime.

But don't step on my Blue suede shoes !

Ou Blue Oyster Club 2 : le retour

Tout y a changé. On a remplacé tout le personnel, et c'est Wilhelm qui tient maintenant le bar. Il est affable, ironique, et s'amuse des Falks. Il leur déconseille de mener plus loin leurs investigations, leur interdit de revenir sur les lieux, et leur rappelle qu'il attend une réponse rapide et définitive... C'est ici que tout se joue : tout peut exploser à ce moment. Wilhelm est sûr de lui, il est encadré par ses hommes. De plus, au cas où les personnages l'auraient oublié, ils ne sont plus des Falks... En cas de clash, il sait pouvoir invoquer la légitime défense. Le choix appartient aux joueurs. Il savent cependant où trouver Wilhelm dorénavant.

Police !

Les PJ peuvent alors penser avoir la solution à tous leurs problèmes, et risquent de pécher par excès d'enthousiasme : s'ils ramènent Wilhelm directement à la Falkhouse, celui-ci n'aura qu'à porter plainte contre eux pour que les rôles soient inversés... Il ne se privera pas de le leur rappeler. De plus, il a des ordres : les Falks ne sont utiles que vivants et soumis. Il fera tout ce qui est en son pouvoir pour arriver à ses fins mais n'hésitera pas, si la nécessité s'en fait sentir, à faire « plonger » toute ou partie de la compagnie.

Capturer Wilhelm reste pourtant nécessaire en final : il faut avoir récupéré au préalable les négatifs, et s'être assuré qu'aucune épreuve supplémentaire n'est en circulation. Au pire, si les négatifs ont déjà été remis à Ivan Holovitch, les PJ pourront se disculper grâce au témoignage d'Alexandra et/ou de Wilhelm.

Note : Débrouillez-vous pour que Wilhelm puisse une fois encore leur échapper, ou qu'il soit tué dans le combat, pour éviter d'insolubles problèmes aux Falks.

Alexandra Alienkov, pour sa part, pourra être localisée dans un des quartiers chics du centre-ville, où elle vit retirée pour le moment. On obtiendra son adresse via des indics (25 %), des anciennes collègues avec qui elle reste en contact (25 %), ou des membres du gang turkish (40 %). En jouant serré (et discret !) on parviendra peut-être à prouver le lien qui l'unit à Ivan Holovitch. Quatre gardes du corps lui ont été affectés. Ils occupent l'appartement voisin et sont en liaison par interphone. (*cf.* caractéristiques ci-dessous).

Menottes !

Le travail qui attend les PJ est donc relativement simple... pour des Falks en pleine possession de leurs habituels moyens d'action. Mais assurer une planque, organiser une filature et intervenir armes à la main peut être beaucoup plus délicat pour des flics en sursis. A vous d'émailler le récit de péripéties variées et hautes en couleur !

Prison ?

Il faudra bien se décider à revenir à la Falkhouse, et se présenter devant les services du SAD pour interrogatoire. Vous devrez tenir compte des efforts déployés par les personnages pour s'en sortir, et ne pas oublier cependant toute « erreur » de comportement pouvant être mal interprétée (par exemple la façon de contacter Upshaw). Le but de la manœuvre n'est pas de condamner les PJ, mais plutôt de leur faire sentir le poids de l'appareil judiciaire qui pèse au-dessus de leurs têtes. Si les personnages se sont montrés méritants, laissez-les s'en tirer sans trop de bobos. Dans le cas contraire... Dans ce monde meurtri, la Police se doit d'être forte, pour la Justice et la Liberté, n'est-ce pas ?

Conclusion

Quel que soit le résultat de leur enquête, *jamais Ivan Holovitch ne pourra être inquiété*. D'éventuels témoins, prêts à parler (ce bon Wilhelm ?) seront inexplicablement retrouvés pendus dans leur cellule avant audition par un magistrat, ou trouveront la mort dans leur sommeil, et ce, même dans une cellule de la Falkhouse. Face à l'ampleur du désastre probable, c'est le vieux Stanislas qui aura repris l'affaire en main... Les Falks, s'ils parviennent à s'en sortir, devraient cependant sentir souffler le vent du SAD dans leur dos pendant quelques temps... ■

Jean-Luc Bizien

illustration : Rolland Barthélémy

LES INTERVENANTS

▶ Les hommes de main

Ivan Holovitch a commis naguère plusieurs erreurs, il en est conscient. Celle d'avoir utilisé des hommes peu performants n'est pas la moindre. Ivan est rancunier, très rancunier. Il a donc fait appel à des spécialistes, cette fois. Attention, donc, à ne pas abuser de ces derniers, qui peuvent se révéler trop « efficaces », et donc extrêmement meurtriers (vous en déterminez le nombre exact, selon la puissance des Falks et leur expérience au combat).

Ag.	Ch.	Con.	Dex.	For.	Per.
13	14	13	14	14	13

Compétences : Arme de poing (50 %), Pistage (40 %), Discrétion (70 %), Arme de contact (50 %), Corps à corps (30 %), Discussion (40 %), Baratin (50 %), Intimidation (40).

▶ Alexandra Alienkov

Il s'agit de l'actuelle « régulière » d'Ivan Holovitch. Elle a accepté sans discuter la mission qui lui était proposée, pensant pouvoir asseoir définitivement son statut de « femme de chef » au sein du gang.

Ancienne actrice – elle a un temps suivi des cours de comédie, abandonnés pour de plus lucratives activités – elle est très douée, et parviendra sans trop de peine à paraître crédible aux Falks. Elle aurait sans doute pu mener une carrière intéressante, mais a très vite rejoint les rangs des call-girls : son besoin d'argent, d'aisance et de puissance est viscéralement insatiable. Sa très grande beauté lui a assuré un confortable succès. Cultivée, intelligente, elle appartient à l'élite de la profession. Elle a atteint récemment un nouvel échelon dans sa hiérarchie personnelle du pouvoir en séduisant Holovitch, qu'elle croit avoir sérieusement accroché. Il n'en est rien : Ivan, en cas de difficulté, tentera bien de lui venir en aide, mais sans jamais risquer de se mouiller, ni même de laisser porter les soupçons sur le gang. Au besoin, il la fera abattre, pour s'assurer de son silence. Elle n'est pas pour lui la première, et sûrement pas la dernière...

Ag.	Ch.	Con.	Dex.	For.	Per.
13	18	15	13	8	14

Compétences (elles sont majorées de 20 % – le passé d'actrice et la beauté d'Alexandra y sont pour quelque chose) : Baratin (56 %), Séduction (56 %), Discussion (56 %), Armes de contact – un fin stylet, qu'elle a toujours sur elle – (36 %).

▶ Wilhelm Ofzehole

C'est le prototype du chef grouillot : celui qui sait se plier en quatre (minimum) pour faire plaisir au chef, celui qui porte le mieux les valises, qui ouvre le mieux les portes, qui a toujours un petit mot gentil pour la femme du chef, s'inquiète de la rougeole du petit dernier, s'acharne à trouver les traits d'esprit les mieux adaptés à l'humeur du moment (il possède une excellente mémoire, et oublie de citer ses sources) ; il peut passer de prime abord pour un garçon charmant et de bonne compagnie. Il est en fait dévoré par une irrépressible envie de régner, d'accéder aux plus hautes sphères de la société. Pour ce faire, il est prêt à tout : s'il le faut, il ira jusqu'à poignarder de « bons camarades » (ce sont ses propres termes), pour obtenir leurs postes au sein de l'organisation. Il n'hésitera pas non plus à dénigrer outrageusement les divers travaux de ses petits camarades dans le seul but de mettre les siens en évidence.

Son physique avantageux, son sourire charmeur parviennent un temps à masquer ses motivations quasi-obsessionnelles : il désire plus que tout faire « quelque chose de grand » un jour, mais sent confusément qu'il en est incapable. Ce défaut majeur constitue l'un des atouts des Falks. Sauront-ils en tirer profit ?

Ag.	Ch.	Con.	Dex.	For.	Per.
12	14	14	9	14	12

Compétences : Corps à corps (35 %), Armes de contact (30 %), Discrétion (40 %), Armes de poing (35 %), Baratin (60 %), Séduction (60 %), Discussion (28 %).

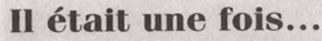
Pour plus de renseignements sur la Petite Amsterdam, les Oslaves et « Bonze » Upshaw, reportez-vous respectivement aux pages 61, 67 et 101 des règles. Pour ce qui est de l'ambiance de la rue, usez et abusez des tables fournies en annexe de ces mêmes règles.

Un scénario Casus Belli pour

AD&D2

Le comte des mille et une nuits

Ce scénario pour **meneur de jeu et joueurs expérimentés** s'adresse à des **aventuriers de niveaux 6 à 8**. Il peut se dérouler dans l'empire d'Althusia (voir le monde de Paorn dans CB n° 78 et le présent numéro), dans le monde d'Al-Qadim pour AD&D2, ou tout autre univers médiéval-fantastique. Pour les caractéristiques des monstres et trésors, se reporter au Bestiaire monstrueux (BM) et au Guide du Maître (GdM).



Il était une fois...

Il était une fois, en la cité d'Oljad
Aux minarets d'or fin, de porphyre et de jade,
Un petit comte mage du nom de Zworykin,
Qui, manquant d'être sage, s'éprit de Shérazaleen.

La belle le fit languir tant de jours et de nuits
Qu'à la fin, prosterné, implorant, il lui dit :
« Ma perle du désert, songez donc – ô merveille –
que je vous offre mon cœur... un présent sans pareil ! »

« Un cœur ne suffit point, répondit la perfide,
A moins qu'il ne soit fait du plus pur des diamants.
Shérazaleen s'offrira au seul noble intrépide,
Qui rapportera la pierre qu'on nomme Cœur du Sultan.

Zworykin, aussitôt, manda son astrologue,
Un jeune homme savant, qui lui tint ce dialogue :
« Or, le Cœur du Sultan est prisonnier des sables
En une cité fantôme, dangereuse, introuvable.

Mais si vous faites usage de votre grande magie
Pour invoquer quelques serviteurs aguerris,
Ils iront quérir le Cœur pour vous, ô subtil comte,
Sans qu'il soit nécessaire de subir peine ni honte. »

Ainsi furent conjurés de fiers aventuriers,
Qui bravèrent monstres et pièges, afin de ramener
Par delà le désert des génies et des fées,
Le fameux Cœur de pierre au mage enamouré.

Il l'offrit à sa belle, pour leur millième nuit.
Mais Shérazaleen, cruelle, dès le lendemain s'enfuit
Avec son astrologue – ô suprême infamie –
Et c'est depuis ce temps, qu'en Althusia on rit
en évoquant le comte des mille et une nuits.

Extrait de « Zworykin le Magnifique
et autres contes irrévérencieux » par Fidzz le Djinn.

Bienvenue au pays des merveilles !

L'histoire commence à un moment inopportun. En effet, les personnages des joueurs (PJ) vaquent à leurs affaires habituelles (ils peuvent être séparés, dans une taverne, au beau milieu d'une aventure, en train de dormir, etc.), quand ils sont chacun victimes du même phénomène : soudain, dans un jaillissement d'éclairs colorés, un formidable tourbillon de sable surgit du néant pour les engouffrer. Avant même qu'ils ne puissent réagir un terrible bruit de succion s'élève et ils disparaissent dans un « pop » retentissant, laissant derrière eux quelques volutes de sable et un fugace parfum d'épices exotiques...
Ailleurs, très loin, les aventuriers réapparaissent tous ensemble au milieu d'un luxueux salon tendu de brocarts et de tapisseries orientales. Ils sont au cœur d'un large pentacle, où ils viennent d'être conjurés grâce à la magie de Zworykin ! Victimes d'un enchantement, ils ne peuvent rien tenter pour l'instant (le pentacle impose une Immobilisation des Personnes et un Silence sur chaque occupant). Face à eux se tiennent trois personnages : Zworykin le Magnifique, un célèbre comte gnome*, vêtu d'un caftan trop large et d'un turban à grelots ; un homme encore jeune qui porte la robe des Astrologues ; et flottant au-dessus, N'to-Nik, le génie personnel du comte, sourit aux PJ d'un air goguenard.
« Ainsi donc, voici les conjurés, dit Zworykin. Par la barbe du Grand Calife, ils n'ont pas l'air bien terribles... Enfin, puisque les astres vous ont désignés. Figurez-vous que j'ai grand besoin d'une certaine pierre, qu'on nomme le Cœur du Sultan. Naturellement, je ne peux m'éloigner de ma chère Shérazaleen – à qui la pierre est d'ailleurs destinée, comme cadeau de mariage – aussi, c'est vous qui allez la quérir pour moi... Tututut !, inutile de protester : le pentacle vous immobilise, et qui plus est, vous êtes maintenant sous l'influence d'un sortilège de Quête. Alors cessez de maugréer et écoutez plutôt... Le Cœur du Sultan est un fabuleux diamant gardé au cœur d'une cité fantôme appelée Oombarabaan. Par malheur, cette cité n'apparaît que pendant une nuit toutes les six lunes, et il est impossible de savoir où à l'avance... sauf si on le demande à un prophète aussi extraordinaire que l'Œil d'Orgo. Vous rendrez donc visite au fameux prophète dans son oasis, et apprendrez la localisation d'Oombarabaan pour sa prochaine apparition. La pierre se trouve dans le grand palais de la cité, il suffit de me la rapporter, c'est très simple. Comme je ne suis pas chiche, j'ai décidé de vous prêter les services d'un Djinn : Fidzz, un cousin de mon fidèle N'to-Nik. » Il tend un carafon vert aux aventuriers. « Vous pourrez l'appeler une fois par jour, il suffit de renverser le carafon en répétant trois fois la formule magique « Heh Glouh ». Attention, Fidzz déteste être bousculé : il faut absolument éviter de lui répondre par « oui » ou par « non » ; ces mots trop catégoriques le navrent, et le conduisent à interpréter les ordres de façon fantaisiste (pouvoirs du Djinn : BM p. 117). Voici également un pinceau magique. Quand vous aurez accompli votre tâche, il suffira de peindre une porte dans l'air : elle deviendra aussitôt réelle, et la franchir vous conduira ici. Attention, le pinceau ne marche qu'une seule fois, et la porte ne s'ouvre que pendant trois minutes. J'y ajoute cinq fioles de Grands Soins, ainsi que dix mille pièces d'or pour couvrir les frais du voyage. Des questions ? ▷



Non? Bien, bonne route... N'to-Nik, si tu veux bien reconduire ces messieurs... »
Le tourbillon reprend forme, déposant cette fois les aventuriers dans une ruelle proche. Encore abasourdis, ils découvrent une cité fiévreuse et surpeuplée, écrasée sous un soleil de plomb. Ils sont à Oljad, capitale de l'empire d'Althusia, et le sort de Quête leur impose déjà de se mettre en route.

Trois aventures dans le désert

C'est à vous, meneur de jeu, de choisir l'emplacement des lieux de cette aventure en fonction de l'univers dans lequel vous évoluez. Si vous jouez dans le monde de Paorn, l'oasis du Prophète et la cité d'Oombarabaan peuvent être situés n'importe où dans le désert yinhanti (la localisation de l'oasis peut être apprise de la bouche d'un marchand, d'un astrologue, etc.). Le voyage sera émaillé de différentes rencontres décrites dans les paragraphes qui suivent; vous pouvez les faire intervenir quand bon vous semble.

Le vol du fakir

Au cours de leurs pérégrinations, les PJ sont abordés par le fakir Rahat-Lokoum (Sorcier niv. 4) qui se déplace en tapis volant. Allant dans la même direction qu'eux, il leur propose de voyager ensemble sur son tapis car la région n'est pas sûre (il ira jusqu'à offrir 1000 PO et deux potions de Vol). Quelque temps plus tard, les PJ survolent de majestueux contreforts montagneux quand ils sont pris en chasse par un autre tapis : celui de **Yazared le Sorcier (CA 6, niv. 10, PV 37, sorts : Missile magique x 2, Nuage puant, Éclair, Tempête de glace, Téléportation)**, ex-maître de Rahat-Lokoum et actuellement à la poursuite de son disciple... qui a pris la fuite en dérobant son or et ses potions! Yazared est escorté par **4 Squelettes Ogres (CA 5, DV 4, PV 25, TAC0 17, att. 1-10) et 2 Ptérodactyles (CA 6, DV 5, PV 30, TAC0 17, att. 2-12)** eux-mêmes montés par des **Squelettes**. N'hésitez pas à organiser une course-poursuite endiablée : traversée des contreforts rocheux, survol des précipices, passage sous des arches de pierre, etc. Attention, chaque tapis tire son pouvoir de son maître et redevient ordinaire si ce dernier est tué. Yazared se téléportera au loin s'il a le dessous (gageons qu'il reviendra!) et les PJ seront généreusement récompensés par Rahat-Lokoum en or et en potions, laissés au choix du MJ.

Les onze vierges de Shanshîva

Les vierges de Shanshîva – onze jeunes filles sacrées, d'une beauté à couper le souffle – sont conduites par leur duègne jusqu'au lieu d'une importante cérémonie religieuse. Or, les mamelouks qui veillent sur la caravane ont été décimés au cours de mystérieuses attaques nocturnes attribuées aux pillards du désert. Les survivants (deux guerriers niv. 2) proposent de l'or aux PJ pour qu'ils les escortent. Le voyage paraît aisé et même agréable, pourtant la menace vient de l'intérieur : l'une des vierges est un **Dopple-ganger (CA 5, DV 4, PV 30, TAC0 15, att. 1-12; BM p. 57)**. Elle est responsable des meurtres précédents et utilisera ses talents pour semer le doute et la discorde parmi les PJ.

Le Marchand Mirage

Les PJ arpentent une plaine désertique jalonnée de maigres arbustes et de roses des sables, lorsqu'une magnifique tente aux reflets d'or apparaît soudain devant eux. Soulevant sa chéchia, le propriétaire en sort et se présente : « Salaam éfendis, bienvenue au bazar du Marchand Mirage! Laissez-vous tenter par les merveilles des mondes d'Orient et d'ailleurs. Entrez donc, pour le plaisir des yeux... » L'intérieur de la tente enchantée est bien plus grand qu'il n'y parait, et contient des centaines d'objets extraordinaires (des babouches aux longue-vues, en passant par des animaux, des objets magiques et même des artefacts technologiques issus d'autres univers!). De nombreuses rumeurs circulent à propos de ce marchand légendaire, bizarrement prénommé Wõg. L'une d'elles prétend qu'il ne serait pas commerçant, mais plutôt une sorte d'encyclopédiste qui ferait du trafic transuniversel pour arrondir ses fins de mois. Toujours est-il que, selon la tradition, Wõg offre de boire le thé et de fumer le narghilé avant de négocier. Par la suite, proposez aux PJ des objets utiles ou complètement farfelus, en utilisant les prix du GdM comme référence (p. 155 à 160). Si les joueurs négocient habilement, accordez-leur un jet de marchandage (1d20 sous Charisme) pour faire baisser le prix de 10 % (un maximum de trois essais par article, soit -30 %)... Mais s'ils ont bu ou fumé, ils sont maintenant drogués et sensibles aux suggestions de Wõg : ils doivent alors réussir un jet sous la Sagesse pour s'empêcher d'acheter n'importe quoi, en allant même jusqu'à revendre leur équipement pour payer! Précisons qu'en cas de litige, **3 génies Jann (BM p. 119)** sont là pour faire respecter l'ordre... et la maison ne fait pas crédit, non mais!

L'oasis du Prophète

L'oasis du Prophète est un lieu de pèlerinage où campent à longueur d'année toutes sortes de devins et d'astrologues. L'Œil d'Orgo vit à l'intérieur d'un pic rocheux qui surplombe l'oasis. On accède à sa retraite par un gigantesque escalier de pierre qui s'élève au cœur d'une grotte glaciale : la caverne des Vents. Les gardiens de la grotte sont Frissschhh et Frassschhh, **2 Élémentaires de l'Air (BM p. 79)** qui ne cèdent le passage qu'aux PJ capables de répondre à leurs trois énigmes (chaque erreur est sanctionnée par une terrible bourrasque de froid : 4d10 + jet sous Dextérité pour ne pas tomber de l'escalier) : « Frissschhh... Frassschhh... Les esprits se fâchent... Résous donc nos charades ou gèle comme une pierre froide :
— Frassschhh... Frissschhh... Les oiseaux nichent sur le front crénelé qui couronne mon premier. Mon second parle faux et nie la vérité. Mon troisième est une tête demi décapitée. Répond-nous donc, et vite, ou mon tout te précipite.
(Réponse : tour/ment/te : tourmente.)
— Sans yeux il pleure, sans plume il vole, sans voix il menace, sans peine nous le repoussons.
(Réponse : un nuage.)
— Il est Un composé de milliers, sous la mer il repose en paix, car il est le Temps prisonnier du verre. (Réponse : le sable.)
Le sommet de l'escalier donne sur une seconde caverne : l'antre du Prophète. C'est là que l'Œil d'Orgo s'exprime au sein de ténèbres absolues, car selon la légende, personne ne peut contempler sa véritable apparence sans perdre la raison. Avant même que les PJ s'adressent à lui, le Prophète élude toutes leurs questions et prédit la prochaine apparition d'Oombarabaan, ajoutant ce que les PJ ignorent encore sur ce lieu (*cf.* paragraphe suivant). Alors seulement pourront-ils repartir, traversant une nouvelle fois le désert et ses périls à la poursuite du plus terrifiant des mirages...

Oombarabaan, cité des Spectres

Oombarabaan est un de ces lieux terribles dont on murmure le nom avec crainte, le soir, à la lueur des feux de camp. Les légendes les plus folles courent à son sujet, chacun y allant de sa propre histoire; et lorsque la lune gibbeuse éclaire la nuit de sa pupille ronde et blême, nombreux sont les voyageurs qui jurent percevoir, issu des confins du désert, le lointain hurlement des démons qui hantent la ville.
Oombarabaan est une cité surgie du passé pour venir tourmenter les Althusiens, responsables de sa destruction. En effet, il y a des siècles, la ville prospérait autour du temple d'Oombar, le

Rencontres dans Oombarabaan

1 - Le sultan des Morts rôde dans la ville. Il va tenter de capturer un ou plusieurs aventuriers avec la baguette d'Onyx (*cf.* Palais).

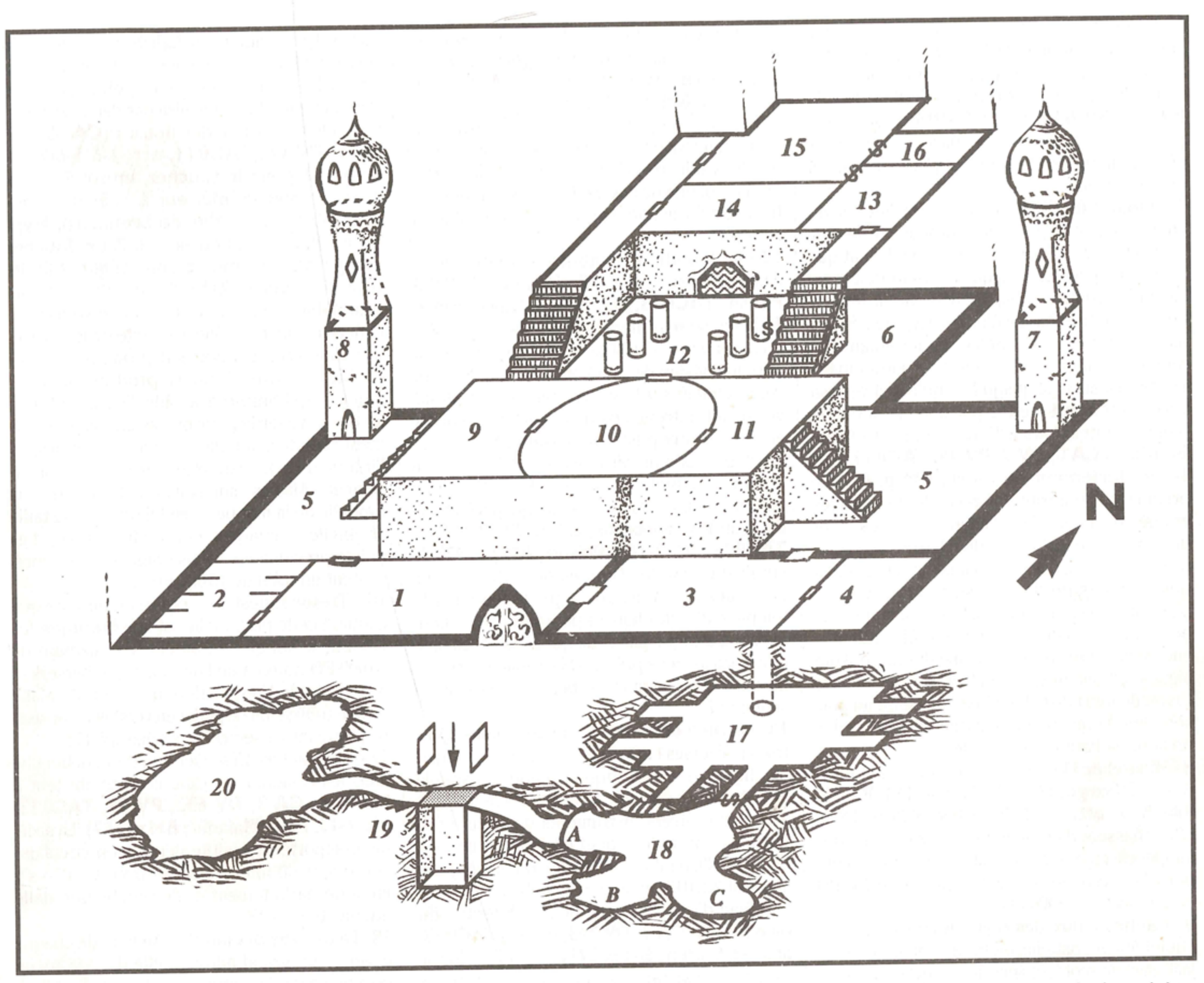
2 - Une sinistre procession des Heucuvas (BM p.137) entraîne un jeune homme richement vêtu vers un bûcher. L'homme est le prince Kassim de Nélorie (guerrier niv.4). Il est à la recherche de sa sœur, la princesse Yasmina, qui a disparu dans le désert (elle a été capturée par le sultan).

3 - Tandis que la lune s'éclipse derrière un nuage, une sarabande de jeunes filles surgit pour entraîner les aventuriers vers une somptueuse demeure où résonnent les rires et la musique. La lune réapparaît... et l'endroit devient un cimetière empli de Goules (BM p.132)!

4 - Assis sur la margelle d'un puits, un mendiant atrocement brûlé demande aux PJ de l'aider à boire. S'ils le traitent avec compassion, il disparaît et les aventuriers sont bénis (idem sort de clerc) pour le reste de l'aventure. S'ils le dédaignent, il se transforme en Nécrophage et cinq de ses congénères jaillissent du puits (BM p. 210).

5 - Alors que les PJ traversent une place où luisent d'étranges braseros verts, leurs propres ombres deviennent monstrueuses et les attaquent (Ombre; BM p. 220).

6 - Sous les toits de la ville vivent les Farfellahs, de maléfiques Esprits-Follets (BM p. 91) qui n'auront de cesse de harceler les aventuriers (ils se déguisent en fantôme, murmurent à leurs oreilles, leur mordent les chevilles, etc.).



Grand Ver, dieu des mondes inférieurs. Elle attirait sans cesse de nouveaux adeptes, prêtres défroqués, nécromanciens pervertis, et autres personnages si sordides que l'empereur d'Althusia décida d'y mettre un terme une fois pour toutes. Une nuit, il conduisit son armée, derrière laquelle s'était rassemblé le peuple révolté par ces pratiques païennes. Tous ensemble ils encerclèrent la cité et y mirent le feu, empêchant quiconque d'en sortir jusqu'à ce que la ville soit totalement rasée par les flammes. Hurlant au milieu du brasier, les habitants maudirent les Althusiens, jurant qu'ils reviendraient les hanter pour leur faire expier leur blasphème. Depuis, la cité fantôme apparaît une nuit toutes les six lunes, en un lieu sans cesse différent, et on entend à des milles à la ronde le hurlement des spectres prisonniers d'Oombarabaan.

On dit que la terrible cité n'existe que du coucher au lever du soleil ; que dans ses allées brumeuses, les lampes à huile procurent seulement une lumière spectrale et glacée ; que les morts continuent à vivre dans l'ombre des demeures secrètes. Au milieu de la ville se dressent encore les sombres minarets du grand palais du sultan, où se tenait jadis le sinistre temple d'Oombar. Les légendes parlent des fabuleux trésors toujours enfouis là-bas, mais les sages prétendent que ce sont autant de leurres funestes, prompts à attirer le voyageur imprudent pour mieux le dévorer, car en vérité, personne n'est jamais revenu vivant d'Oombarabaan pour raconter ce qu'il y avait vu...

La nature particulière de la cité des Spectres a trois conséquences :

— La mort : elle y règne en maîtresse, et aucun mort-vivant ne peut être repoussé.

— La magie : elle a tant été pervertie qu'elle subit maintenant des distorsions. Jetez un D20 à chaque fois qu'un sort est lancé : sur 1 ou 2, il est remplacé par un effet de la table des Hiatus (Livre de Magie p. 7) ou de la table des Baguettes prodigieuses (GdM p. 182).

— La course contre le soleil : il faut impérativement quitter Oombarabaan avant l'aube, car elle retourne alors sur le plan Négatif – l'univers d'ombre où règnent les mort-vivants – en emportant avec elle toute personne présente (possibilité : la cité peut réintégrer le monde AD&D de Ravenloft, une bonne occasion pour les PJ de découvrir cet univers d'horreur gothique !).

Le palais du sultan

1 - Cour d'entrée. Les mosaïques surplombant la porte du palais forment un ancien proverbe yinhanti : « Bienvenu est l'éfendi qui souhaite lui-même la bienvenue. » Si quelqu'un pénètre dans la cour sans prononcer le mot « Salaam », **2 Squelettes géants (CA 6, DV 6, PV 40, TAC0 15, att. 2-16 ; BM p. 275)** armés de cimeterres jaillissent du sable qui macule le sol et attaquent les intrus.

2 - Anciennes écuries. Elles sont vides.

3 - Salons de réception. Séparés par de minces cloisons de bois ouvragé, ils sont meublés de divans poussiéreux, poufs, narghilés, et hantés par un **Esprit frappeur (CA 10, DV 1/2, TAC0 15, projection d'objets ; BM p. 87)**.

4 - Bibliothèque. Elle est construite en précieux bois de teck et ne contient que des grimoires vermoulus infestés de **vers Arcanobions (CA 2, PV 2, TAC0 20, dévorent le papier ; BM p. 18)**. Sur un socle de bronze, une cloche de cristal protège un recueil à couverture noire sertie de cabochons en os : un tome des *Viles Ténèbres*.

5 - Le jardin des supplices. Sous les mosaïques de verre d'une élégante coupole croissent mille et une plantes extraordinaires, nimbées d'une sépulcrale aura verte. Le sol du jardin est un tapis de **mousses-mémoires Obliviax (BM p. 215)** bordé d'**Arbres des Pendus (BM p. 235)**, les massifs sont composés de **Frondes à Trois Fleurs** et de **Phycomides (BM p. 102)**, le lierre qui envahit les escaliers est un **Étrangleur (BM p. 235)**. ▷

6 - Dépendances. Elles abritaient jadis les cuisines, les chambres d'hôtes et le dortoir de la garnison. Vêtus de costumes informes, une douzaine de serviteurs **Zombies (CA 8, DV 2, PV 13, TAC0 19, att. 1-8; BM p. 303)** perpétuent ici, en une macabre parodie, des gestes cérémonieux dont ils ont depuis longtemps oublié le sens.

7 - Minaret de l'Orient. Toutes les heures, un chant sublime de mélancolie descend de la tour pour se glisser dans le palais, aussi délicat que le vol d'un papillon. Chaque auditeur doit réussir un jet contre la magie ou se met à fredonner : sa voix s'échappe alors de sa gorge en formant une volute de lumière chantonnant qui rejoint le sommet du minaret. Le personnage est désormais muet jusqu'à ce qu'il récupère sa voix ! La tour est hantée par une elfe muezzin – une chanteuse de prières – transformée en **Banshee (CA 0, DV 7, PV 45, TAC0 13, att. 1-8 + Hurlement de mort; BM p. 88)**. Le premier étage abrite des recueils de sourates et une collection d'instruments à cordes, dont une cithare de Discorde (idem harpe de Discorde). Au second, des niches murales accueillent des dizaines de flacons scintillant dans la pénombre : les voix des victimes ! Il suffit d'en boire un pour récupérer la voix qu'il contient… encore faut-il retrouver la bonne (les autres sont aiguës, zézayantes, etc.) et vaincre le sinistre Chant de mort de la Banshee (si quelqu'un possède une compétence musicale, il peut tenter un contre-chant pour l'annuler).

8 - Minaret de l'Occident. Son sommet abrite un nid de **5 Gargouilles (CA 5, DV 4+4, PV 20, TAC0 17, att. 1-3/1-3/1-6/1-4; BM p. 109)**. Elles chassent dans la ville ou dans le jardin des supplices, en passant par une brèche de la coupole. Leur repaire contient 13 perles de 200 PO et une opale de 2000 PO.

9 - L'antichambre des sept fontaines. Dans un chuintement cristallin, d'étranges eaux colorées jaillissent de sept fontaines de nacre rose. Chaque liquide a des propriétés magiques, à condition qu'on le boive à sa source. Leurs aspects sont : noir sirupeux (Contrôle des Zombies), pétillant (philtre du Bègue balbutieur), bleuté (Tromperie/Respiration aquatique), rosé (philtre d'Amour), rouge sang (philtre de Haine, inverse du précédent), verdâtre (poison type I, GdM p. 85), transparent (eau pure, dissimulant une **Vase cristalline : CA 8, DV 4, PV 32, TAC0 17, att. 4-16 Paralysie; BM p. 293**).

10 - Le hall de l'éternelle béatitude. Sous un immense dôme de quartz flotte l'image fantomatique d'une orgie sans fin. Ici, les spectres des anciens habitants se pâment éternellement, voguant à travers les siècles sur un rêve d'éther. Immatériels, ils n'accordent aucune attention aux importuns, à moins que les PJ ne touchent au mobilier précieux de la pièce (carafes, lampes à huile et couverts en or valant 20 000 PO au total) : dans ce cas **4 mamelouks Ames-en-peine (CA 4, DV 5+3, PV 28, TAC0 15, att. 1-6 + Drain)** attaquent les voleurs.

11 - La maquette merveilleuse. La pièce est occupée par une extraordinaire miniature du palais (sans le sous-sol), placée sous un globe de Force et grouillant de dizaines d'insectes. Le jeu favori du sultan consiste à y téléporter ses victimes réduites, afin d'assister à leurs tourments (*cf.* 15). Pour gérer cette péripétie donnez tout simplement aux insectes les caractéristiques d'une taille géante (**Araignées géantes, BM p. 16; Limace géante, BM p. 173; Mégalo Mille-Pattes, BM p. 191**; etc.). La princesse Yasmina, sœur du prince Kassim, est prisonnière d'une immense toile d'araignée tendue entre les deux minarets. Pour s'évader, il faut trouver la réplique de la salle 16, où est cachée une baguette d'Onyx identique à celle du sultan (5 charges).

12 - Le temple d'Oombar. La double porte d'entrée est en fait une **Mimique (CA 7, DV 8, PV 44, TAC0 13, att. 3-12 + Colle; BM p. 193)** qui se refermera derrière les aventuriers pour les livrer à la Bête. L'intérieur du temple offre une vision de cauchemar : des milliers de vers frétillent sur le sol, les murs et le plafond, grouillant entre les os des squelettes encore enchaînés aux piliers de basalte. Sur le mur Nord, un vaste miroir ténébreux fait face à un autel sur lequel sont posées trois djellabas noires. Le miroir est un « seuil » qui permet à la Bête (un **Ver ténébreux, CA 1, DV 10, PV 80, TAC0 11, att. 2-16 + Poison; BM p. 297**) de surgir du plan des Ombres pour dévorer les âmes des sacrifiés. Toute présence dans le temple a 10 % de chances par round de l'attirer, mais il n'attaque pas ceux qui portent les djellabas des anciens prêtres d'Oombar. Le troisième pilier Est dissimule une porte secrète conduisant en 17.

13 - Le salon des sombres délassements. On y trouve diverses curiosités morbides : échiquier aux figurines squelettiques animées, narghilé de lotus noir (poison type P), clavecin d'os actionnant divers instruments de torture (un pianotage hasardeux peut déclencher un pendule-faucille ou un tourniquet clouté, infligeant aussitôt 2d10 PV au joueur). Enchaîné derrière le rideau d'une alcôve se tient le **Spectre du nain Rictus (CA 2, DV 7+3, PV 43, TAC0 13, att. 1-8 + drain; BM p. 271)**, le bouffon du sultan, qui s'est jadis suicidé dans un accès d'humour noir. Dès qu'un visiteur se manifeste, Rictus soulève son turban fantôme pour en tirer un jeu de tarot bien réel et propose aussitôt la bonne aventure. En excellent comédien, il supplie et pleurniche jusqu'à ce qu'il ait convaincu ses auditeurs. Les personnages qui acceptent tirent une carte… et Rictus disparaît en ricanant, car il s'agit d'un Jeu de cartes merveilleuses dont les effets se manifestent aussitôt (GdM p. 190).

14 - Harem. Un vaste bassin d'eau chaude creuse le centre de la pièce, diffusant des volutes de vapeur qui viennent lécher les dalles de marbre et les colonnes de porphyre. Autour s'ébattent les favorites du sultan : trois maléfiques **Néréïdes** voilées qui séduiront les aventuriers pour mieux les noyer **(CA 10, DV 4, PV 25, TAC0 15, att. Baiser mortel; BM p. 211)**.

15 - La crypte du sultan des Morts. Un brouillard flotte sur le sol de cette immense pièce, percé par la lueur rougeâtre des braseros. Au centre trône une vaste couche tendue de soieries écarlates. Derrière des paravents de velours sombre sont dissimulés : une collection de peintures morbides sur peau humaine, un lot de têtes conservées dans des bocaux, une boule de Cristal sur son trépied d'ossements, et le sultan des Morts lui-même, s'il n'est pas retenu ailleurs par quelque sinistre tâche. Le sultan est un esprit démoniaque : un **Rakshasa majeur**. Sa terrible silhouette drapée d'un caftan ténébreux laisse entrevoir son pelage sombre d'homme-panthère, déchiré par deux yeux aussi rougeoyants que des braises (**CA -5, DV 8+16, PV 66, TAC0 11, att. 1-6/1-6/2-10, arme +1 pour le toucher, immunisé aux sorts de niveau inférieur à 8. Sorts : Toucher glacial x 2, Mur de brouillard, Hypnotisme, Main spectrale x 2, Peur, Toucher vampirique, Forme ectoplasmique, Injonction x 3; BM p. 245**). Il possède un caftan semblable à une Cape de chauve-souris, un cimeterre Voleur de Vie, une flûte de Hantise et une baguette d'Onyx : s'il prononce le mot « Salaam », cette dernière produit un éclair d'ombre qui foudroie la cible, l'obligeant à un jet de sauvegarde pour ne pas être instantanément réduite à la taille de 5 cm et téléportée à l'intérieur de la maquette merveilleuse. Inversement, « Maalas » suivi du nom de la victime la rappelle de la maquette en lui rendant sa taille originelle (7 charges, non rechargeable). Les objets précieux contenus dans la pièce représentent un total de 15 000 PO.

16 - Trésor funeste. Le coffre empli d'or que contient cette petite salle est une **Mimique** (*cf.* 12). Sur le sol gisent : un énorme diamant de 50 000 PO (faux), une Lame maudite berserker, une corde de Constriction, un flacon de Malédiction (obligation de parler en vers) et un anneau de pierre curieusement irrégulier (*cf.* 17).

17 - Catacombes. L'escalier issu de 12 débouche dans les catacombes. Cinq cryptes abritent **5 Momies (CA 3, DV 6+3, PV 25, TAC0 13, att. 1-12, Peur, Maladie; BM p. 197)**. La sixième comporte une petite dépression circulaire sur le mur du fond : l'anneau trouvé en 16 s'y emboîte parfaitement et déclenche une dalle qui pivote vers 18.

18 - La caverne des miroirs. Au fond de chaque caverne, un grand miroir scellé dans la roche est voilé par une tenture : A est normal et dissimule une porte secrète ; B est un miroir d'Opposition ; C est un miroir d'Emprisonnement (ses 13 cellules sont déjà occupées par 13 Goules : toute nouvelle victime « happée » libère l'une d'elles !).

19 - Piège. Lorsqu'on arrive au milieu de cette dalle de 4 mètres, deux cloisons de fer s'abattent de part et d'autre. Aussitôt, du sable jaillit de trous percés dans le plafond, emplissant totalement l'espace en 3 minutes (passé ce délai, les victimes meurent étouffées). Un panneau secret dans le mur nord dissimule un levier à 5 positions : haut, bas, droite, gauche et centre, cette dernière étant la position de départ. Au dessus est gravé : « La chance d'un fellah pilleur de tombe compte des hauts et des bas. » Si le levier est poussé vers le haut (chance) : les deux cloisons se relèvent ; vers le bas (malchance) : le plancher s'effondre et précipite les victimes sur des pieux empoisonnés (3d10 + poison type M) ; vers la droite ou la gauche : aucun effet.

20 - Le trésor d'Oombarabaan. Suspendues à leurs chaînes, de riches lampes à huile tintent doucement dans la lueur féerique de la caverne. La voûte de pierre scintille de feux d'or et d'argent : pièces et gemmes s'empilent sur les tables de bois précieux, débordent de jattes incrustées de pierreries et recouvrent littéralement le sol ! Allongé sur un profond divan de

soie, un puissant génie parait endormi : c'est une illusion produite par un **Effrit (CA 2, DV 10, PV 70, att. 3-24, TAC0 10 ; BM p. 117)** qui, invisible, monte la garde près de l'entrée. Un second gardien est tapi sous l'amoncellement de richesses : un **Golem d'or et de gemmes (CA 5, DV 14, PV 60, att. 2-20/2-20, TAC0 7, 90 % d'être invisible au milieu d'un trésor. Idem Golem de pierre ; BM p. 128)**. Le fabuleux Cœur du Sultan – un diamant de 100 000 PO ! – est incrusté dans sa poitrine. Si on l'en déloge (par un jet réussi en Tordre les barres) le golem est aussitôt réduit en poussière d'or. Le reste du trésor comprend : 83 000 PA, 31 000 PO, 2 500 PP, 22 000 PO en gemmes et objets de valeur, une Lame soleil, un anneau de Trois Souhaits limités, une Baguette prodigieuse, une perle des Sirènes, une corde d'Escalade, un éléphant de marbre (Figurine enchantée) et 6 potions au choix du MJ. ■

Patrick et Lætitia Bousquet
illustration : Rolland Barthélémy
plan : Patrick Bousquet et DGx

** Zworykin est un sorcier de haut niveau qui joue aussi les grands méchants dans « Le Palais-Chimère », un scénario AD&D2 paru dans CB n° 77.*

La mille et unième nuit

Après moult aventures, les preux héros rentrèrent
Aussi vite qu'ils le purent, qu'ils soient piteux ou fiers.
Zworykin, pour les braves, donna une grande fête,
Et dissipa la Quête qui pesait sur leur tête.

« Rancune n'est point de mise, dit le petit comte mage,
Et je vous offre, en gage, l'usage de mon Djinn Fidzz. »
Sur quoi il prit le Cœur, partant fier comme un cheikh,
Sans savoir que, sous peu, sa belle fuirait avec.

... Le lendemain, on riait du palais à la Mecque !
Aussi, le comte parti vers des cieux plus cléments,
Où l'on offre à sa douce de plus humbles présents,
Sans craindre pour autant d'y laisser son caftan.

Qu'advint-il du diamant, de la fille et du comte ?
Il y a beaucoup à dire, mais c'est un autre conte,
Car nul ne sait, enfin, jusqu'où l'amour conduit.
Souhaitons-leur tout le bien, et salaam éfendi !



Un scénario Casus Belli pour

L'appel de Cthulhu

Les manteaux noirs

Un scénario conçu pour un groupe d'**Investigateurs (et de joueurs !) débutants**, sous la houlette d'un **Gardien des Arcanes en début de carrière**.
Les mentions « page XX » renvoient à la 5e édition des règles de L'appel de Cthulhu.

Introduction des Investigateurs

Nous sommes à Boston, au mois de janvier, dans les années vingt. Il fait froid, les rues sont envahies par la neige. Le ciel est gris et bas... (Rappelez ces conditions météo déplaisantes de temps en temps, notamment à chaque fois que les Investigateurs tenteront une surveillance ou une filature nocturne. On peut très facilement perdre la piste de quelqu'un dans une tempête de neige. Et même si elles ne vous servent pas aussi directement, cela aide à installer l'ambiance.)

Il est midi. Les Investigateurs se retrouvent tous *Chez François*, l'un des meilleurs restaurants français de la ville. Ils doivent y déjeuner avec John Brenner, un avocat connu. (Le problème des débuts de scénario est toujours le même : comment mettre les joueurs sur la piste de l'aventure ; ici, quelles sont les relations de John Brenner avec les Investigateurs ? Choisissez parmi les options suivantes, en essayant de maintenir un minimum de cohérence à l'intérieur du groupe. Ce peut être un ami qu'ils n'ont pas vu depuis quelques mois, un parent plus ou moins éloigné, un collègue, une relation d'affaires – par exemple, si les personnages sont détectives, il a pu faire appel à eux pour enquêter sur les faits et gestes d'un de ses clients qui va bientôt comparaître devant la cour d'assises). Si vos Investigateurs ont des professions incompatibles entre elles, ne faites jouer cette introduction qu'à un seul d'entre eux. Il préviendra les autres ensuite.
Brenner est exact au rendez-vous. C'est un homme d'une cinquantaine d'années, au crâne dégarni, avec de grosses poches sous les yeux et l'allure générale de quelqu'un qui n'a pas dormi depuis des semaines. Si vous voulez « poser » un peu le personnage, consacrez une ou deux minutes à sa conversation avec les personnages-joueurs (PJ). *(Comment le jouer : voix enrouée, distrait, manifestement très fatigué.)* Plus le repas avance, plus il devient taciturne. Et arrivé au café, il se lève, comme pour aller aux toilettes. Au lieu de ça, il passe derrière l'un des Investigateurs... et entreprend de l'étrangler ! (Il arrive automatiquement à le saisir, le PJ n'étant pas sur ses gardes. Appliquez la procédure de suffocation, p. 32. Sa victime a droit à un jet FOR/FOR à chaque round, pour se dégager. Si elle n'y parvient pas, Brenner la lâche au bout de trois rounds, et tente de la mordre à la gorge.) Bien entendu, ce genre d'action ne peut pas ne pas attirer l'attention. Il y a un peu de panique, des cris, des serveurs désireux d'aider qui viennent se mettre dans les jambes des autres PJ (peut-être des malus à la DEX de ces derniers ?), etc. Quoi qu'il en soit, Brenner est rapidement maîtrisé. La police ne tarde pas à arriver et l'emmène au poste, avec les PJ. Soit dit en passant, si ces derniers ont fait la sottise de sortir une arme à feu, ou pire, de s'en servir, ils vont ▷

être interrogés longuement, leurs éventuels permis de port d'armes seront épluchés et, s'ils ont blessé quelqu'un avec, ils feront sans doute un tour en prison. C'est dommage pour eux, mais après tout, nous sommes dans un pays civilisé, pas au Far West.

Les faits

John Brenner cache une vie secrète sous des dehors respectables. Depuis des années, c'est un client régulier d'une fumerie d'opium discrète, installée dans un des quartiers les moins reluisants de la ville. Il maîtrisait relativement bien son vice, et aurait pu finir ses jours en paix, sans que personne ne se doute de rien. Mais, malheureusement pour lui, le patron de *La porte du million de sourires* (c'est le nom de la fumerie) est en contact avec des créatures du Monde du Dessous : des goules. Celles-ci sont, comme chacun sait, de souche humaine et toujours à la recherche d'individus prometteurs (autrement dit, qui feraient de bonnes goules). Brenner a eu le douteux honneur d'attirer leur attention, il y a déjà deux ans. Il est passé, à son insu, de l'opium à d'autres substances, plus exotiques, destinées à aider à sa transformation. Les amateurs de zoologie surnaturelle comparée noteront au passage qu'il ne semble pas que celle-ci soit d'origine génétique, contrairement à celle des hybrides de profond. Il s'agit plutôt d'un changement mental, qui induit à très long terme des changements physiques. Cela explique que Brenner ait toujours l'air humain, même si son psychisme est déjà considérablement altéré. Bref, au fil des mois, il a commencé à développer des instincts de prédateur. Il lui est venu des appétits hideux, inimaginables ; il se contrôle de moins en moins. Et aujourd'hui, au restaurant, il a craqué et attaqué celui des PJ qui lui semblait le plus appétissant.

Le poste de police

Brenner reprend rapidement ses esprits, et semble tout à fait navré de l'incident. Les policiers « ne veulent pas le savoir » et embarquent tout le monde. On s'expliquera au commissariat. Après une brève déposition, les PJ sont libres de repartir. Si celui d'entre eux qui s'est fait agresser décide de porter plainte, Brenner sera gardé dans une des cellules du sous-sol.
Sinon, il rentrera chez lui, en compagnie d'un agent de police. Il demande aux PJ de le rappeler d'ici quelques jours, « pour me faire pardonner, je vous invite à dîner la semaine prochaine. D'accord ? ». Mais quand les Investigateurs l'appellent, ils tombent sur un maître d'hôtel peu communicatif, qui les informe que « Monsieur est en voyage d'affaires ». En insistant un peu (un jet de Persuader, peut-être ?), il est possible de parler à Mme Brenner *(comment la jouer : nerveuse, abattue, peu désireuse de s'entendre sur l'affaire)*. Elle leur explique que le lendemain de sa première crise, son mari a sauvagement mordu la bonne – il a fallu lui faire des points de suture. Mme Brenner a donc consulté sir Frederick Hicks, un célèbre psychiatre anglais qui se trouve être de ses amis. Il a prescrit un repos prolongé à John, qui se trouve donc pour l'instant dans une maison de repos. Si les PJ insistent beaucoup, elle consent à leur en donner l'adresse. (Si les PJ ont porté plainte, Mme Brenner demandera à Hicks d'aller examiner Brenner au commissariat, et l'éminent aliéniste enverra directement Brenner à l'asile. C'est plus rapide, mais le résultat est le même.)

Et si… les PJ ne se lancent pas dans l'enquête ?
Normalement, même le moins motivé des Investigateurs devrait prendre le fait de se faire à moitié étrangler comme une offense personnelle, et commencer à essayer de comprendre le « pourquoi ». Toutefois, il arrive que certains groupes soient exceptionnellement apathiques. Dans ce cas, annoncez à l'Investigateur concerné qu'une semaine plus tard, il tombe sur un entrefilet dans le journal : Brenner s'est évadé ! Il ne vous reste plus qu'à vous reporter au paragraphe intitulé « L'évasion ». Les PJ auront moins de temps devant eux pour enquêter, mais les renseignements qui suivent sont toujours valables.

Chez Brenner

Une grande villa sur une colline, au nord de la ville, dans les quartiers huppés. La porte est défendue par Williamson, le maître d'hôtel *(comment le jouer : poli quelles que soient les circonstances, glacial avec les « indésirables » en tous genres)*. Si on arrive à franchir ce barrage (avec un prétexte intelligent ou un jet de Persuader), il est possible de rencontrer Mme Brenner, qui n'a pas grand-chose à ajouter à ce qu'elle a pu dire au téléphone. Elle n'est de toute façon pas très proche de son mari. En fait, cela fait des années qu'ils ne se voient plus que dans des occasions « mondaines », dîners et autres réceptions. Elle le juge ennuyeux, mal élevé… bref, même si elle ne le leur dit pas, elle n'est pas mécontente qu'il soit mis à l'écart. Pour toutes les questions concernant l'état de santé de son époux, elle les renvoie à sir Frederick. Elle ne consentira à laisser les PJ fouiller dans les papiers de son mari que s'ils ont d'excellentes raisons à lui présenter (par exemple, ils étaient en affaire avec lui et ont besoin de certains documents qui se trouvent dans son bureau, à l'étage. Si aucun des joueurs n'arrive à penser à un prétexte plausible, autorisez-les à faire des jets d'Idée. Bien entendu, s'ils ne pensent pas du tout à regarder dans les affaires de Brenner, c'est tant pis pour eux).
Les domestiques sont quatre : Williamson (qui ne risque pas de lâcher quelque chose qui compromettrait son employeur) ; Mme Smith, la cuisinière ; Irène et Nadia, les bonnes. Si les PJ arrivent à rencontrer ces deux dernières hors du regard du toujours vigilant maître d'hôtel, elles pourraient lâcher quelques renseignements utiles. C'est en fait assez simple. Elles ont droit à un jour de congé par semaine, et le passent généralement à s'amuser : cinémas, dancings, etc. Il suffit de les aborder à ce moment-là. Si vous avez envie de compliquer la vie des PJ, ajoutez un petit ami jaloux et hargneux. *(Comment jouer les bonnes : timides, pleines de bonne volonté mais pas très sûres de ce qu'elles peuvent dire.)* Elles expliquent que depuis quelques mois, Brenner était devenu plus renfermé, plus coléreux. Irène pense qu'il avait des peines de cœur : « Déjà qu'à la maison Madame lui fait une vie infernale, alors vous pensez, si sa bonne amie s'est mise à lui faire des misères ! » Nadia, plus fine, se demande s'il n'y a pas quelque chose de plus grave – elle se souvient avoir vu « Monsieur en grande conversation avec une espèce de Jaune – avec une tête à faire peur, comme dans les histoires de Fu Manchu ». Elle croit à une histoire de gangsters…
La bonne qui a été mordue par Brenner, une petite jeune aux joues rebondies, a quitté la maison dès sa sortie de l'hôpital.

Sir Frederick Hicks

L'éminent aliéniste est de passage à Boston pour une série de conférences, et son agenda est déjà extrêmement rempli. A moins que l'un des PJ ne soit médecin (il est toujours heureux de rendre service à un confrère) ou journaliste (il est encore plus heureux de répondre à des interviews), ils se heurtent à un mur, sous la forme d'un secrétaire peu coopératif. Toutefois, s'ils mentionnent le nom de Brenner, on s'arrangera pour leur réserver quelques minutes, entre deux portes.
Hicks est un homme massif et élégant, d'une soixantaine d'années. C'est un excellent psychiatre… et c'est aussi un snob, un individu prétentieux et imbu de lui-même. Bref, un Anglais de sa classe et de son époque *(comment le jouer : phrases compliquées, avec l'emploi occasionnel de tournures médicales incompréhensibles s'il sent que cela déstabilise son vis-à-vis. Si l'on en vient à une conversation plus mondaine, il mentionnera quelques-unes de ses relations illustres, histoire de se mettre encore plus en valeur)*. Si les PJ lui donnent l'impression d'être autre chose que des chasseurs de sensationnel, il leur confiera « que ce pauvre Brenner avait le plus urgent besoin de repos. Beaucoup de sommeil, un environnement sain, et surtout, surtout, plus de drogue. Le malheureux présentait tous les symptômes d'une profonde dépendance à l'opium ou à la morphine – plutôt l'opium, d'ailleurs. Il ne présentait aucune trace de piqûres. Navrante habitude, la drogue ! Mais heureusement, elle est tout à fait guérissable. » S'ils lui font mauvaise impression, il refusera tout net d'entrer dans les détails, expliquant que Brenner est « en traitement » et refusant de donner l'adresse de la maison de repos, qu'il fournira bien volontiers s'il les a trouvés sympathiques.

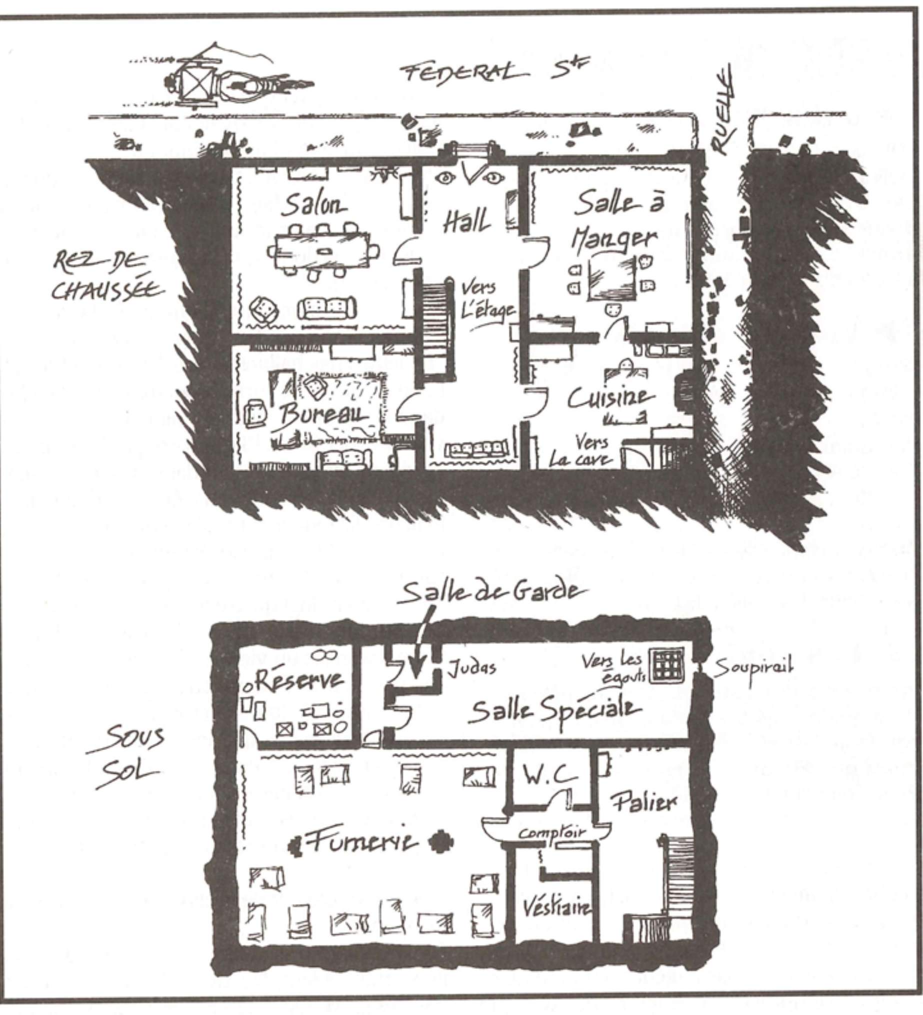
Et si… les PJ n'obtiennent pas l'adresse ?
Oh, ce n'est pas très difficile : il suffit d'appeler tous les asiles de fous du Massachusetts jusqu'à trouver celui où est installé Brenner. Il y en a tout au plus pour une heure. Si les joueurs n'y pensent pas, faites faire des jets d'Idée…

Doux Séjour

Au printemps, cette grande maison de repos nichée dans une petite vallée, à une heure de route de Boston, doit être tout à fait charmante. En plein hiver, elle est juste sinistre. Le Dr Micaël *(comment le jouer : voix grave, courtoisie et sourire professionnels)* accepte de les laisser voir Brenner quelques instants… à travers un judas donnant sur sa cellule capitonnée. Brenner est sanglé sur son lit. Il délire. Le médecin explique qu'il traverse une très grave crise de manque à une drogue non identifiée (mais sûrement pas

l'opium, si les PJ avancent cette hypothèse). Il est tout à fait possible (et recommandé) de se mettre en faction et d'écouter un peu ce que Brenner raconte. Si les PJ n'y pensent pas (ou si Brenner s'est déjà évadé), une infirmière viendra voir le docteur juste avant leur départ. Elle lui fera un petit résumé de ce que marmonne Brenner.
(Comment jouer Brenner : alternez murmures, gémissements et cris. Quelques contorsions pour se libérer de sa camisole seraient aussi de bon ton. N'hésitez pas à ajouter quelques mots incohérents à ce qui suit : « Federal Street… sourire… je veux… la porte noire… dormir… les rêves… », etc., jusqu'à ce que les PJ se lassent.)

Et si… les PJ ne vont pas à l'asile ?
S'ils savent que Brenner se droguait à l'opium, rien n'est perdu ! Il suffit d'un saut dans les archives du *Boston Globe* et d'un jet de Bibliothèque pour découvrir un article traitant du trafic de drogue. Le quartier qui entoure Federal Street y est décrit comme « la plaque tournante du commerce de l'opium ». Il suffira d'y traîner un peu pour repérer quelques individus louches, se rendant à la fumerie…
En revanche, s'ils ignorent que Brenner se droguait, leur cas n'est pas loin d'être désespéré ! Essayez de réinjecter le témoignage de Hicks à la première occasion. Si ce n'est pas possible, il y a d'autres artifices : la découverte par Nadia d'une « drôle de pipe, avec une sorte de pâte verte dans une boîte », les analyses de sang pratiquées par la police lors de l'arrestation de Brenner, etc.



La porte du million de sourires

Federal Street est un rue lugubre, dans un quartier délabré. La plupart des maisons sont vides, à part les rats et un occasionnel squatter. La seule « porte noire » est celle du 212. Elle est fermée. Si les PJ se contentent de frapper, personne n'ouvre. Il n'y a pas d'autres issues praticables. Il suffit de patienter quelques minutes. Une femme élégante s'engage dans la rue, frappe à la porte du 212 (jet de Chance pour retenir le code : trois coups, puis deux, puis deux) et entre. Il ne reste plus aux PJ qu'à faire la même chose… Derrière la porte, un hall délabré… et un énorme videur chinois à l'air patibulaire. Si les PJ ne font pas de sottises, il s'incline et les guide jusqu'à l'escalier de la cave.

La fumerie

- **Les étages**

Une succession de pièces vides, sans intérêt.

- **Le rez-de-chaussée**

Salon et cuisine : vides.
Salle à manger : deux chaises, une table, une lampe. Les deux gardes y sont en permanence.
Bureau : confortablement aménagé, il contient quantité de documents comptables (en chinois !). Si la police examinait tout ça, elle aurait de quoi démanteler tout un réseau… Weng Li est souvent là. Il est armé, et n'hésitera pas à faire feu sur les intrus.

- **Le sous-sol**

Palier d'accès, vestiaire, WC : rien d'anormal.
Fumerie : on dirait un restaurant chinois de troisième zone, avec des dragons en plâtre et des bouddha en papier mâché… à ceci près que les tables sont remplacées par des matelas, et que les clients sont profondément endormis. Normalement, un jeune Chinois guide les PJ jusqu'à des alcôves libres, leur remet une pipe et leur explique comment l'allumer – non sans avoir préalablement réclamé 50 $. Si les PJ se laissent faire, traitez l'opium comme un poison de TOX 10 (voir p. 32. Pas de perte de points de vie, mais un sommeil profond. Au réveil, FOR et DEX sont divisées par deux pour une heure).
Réserve : pipes, encens, jarres d'opium.
Salle de garde : vide, sauf quand la salle spéciale contient un « invité ».
Salle spéciale : elle ressemble furieusement à une cellule capitonnée. C'est là que Brenner a pris les drogues de changement. A moins que vous ne vouliez qu'il y ait d'autres « patients », elle est vide. On peut y accéder de l'extérieur, par un soupirail (qui laisse passer les gens d'une TAI inférieure à 10. Au-delà faites des jets TAI/TAI sur la Table de Résistance). Il y a une grille dans un coin. Si on l'ouvre (elle n'est pas verrouillée), on trouve une échelle qui donne sur les égouts.
Les égouts : des kilomètres de tunnels mal éclairés. Si les PJ y descendent, ils n'y trouveront rien d'intéressant.

Le personnel

- **Weng Li, le tenancier**. Âge incertain, maigre, chauve. *(Comment le jouer : voix sifflante, avec abus de compliments fleuris « à la chinoise » ou plus exactement à la façon dont les Occidentaux s'attendent à entendre parler un Chinois.)* Il n'est pas spécialement cruel, mais c'est un homme d'affaires. Si les PJ se montrent gênants, il enverra un tueur ou deux contre eux.
- **Les gardes**. En tout, Weng Li peut faire appel à une dizaine de Chinois fraîchement installés aux États-Unis. Ils parlent, au mieux, quelques mots d'anglais.
- **Les clients**. Un ou deux Chinois pour l'exotisme, et surtout des Occidentaux à l'air aisé. Un Investigateur familier des colonnes « mondanités » des journaux reconnaîtra quelques visages : un fils de famille très riche, un politicien connu, une chanteuse renommée… Ces gens sont généralement peu disposés à discuter. De toute façon, ils cessent d'être cohérents quelques minutes après leur arrivée.

Que faire ?

Laissez les PJ passer un jour ou deux à reconnaître les environs, et peut-être à essayer de s'introduire clandestinement dans la fumerie (il y a toujours au moins deux gardes ; les locaux ne sont ouverts au public que de 17 heures à 4 heures du matin). Néanmoins, il est possible de passer par les étages… Une fois qu'ils auront une bonne idée du plan général des lieux, Brenner s'évade et l'action redémarre.

Et si… ils se font repérer ?
Cela risque toujours d'arriver. Il suffit d'une parole malheureuse (« Au fait, M. Li, vous ne connaîtriez pas un certain John Brenner ? ») ou d'un jet de Discrétion raté lors d'une tentative de cambriolage. Dans ce cas, Weng essayera de se débarrasser d'eux discrètement. Cela ne veut pas dire les tuer, en tout cas pas tout de suite. Il enverra quelques gardes (un par PJ) avec mis- ▷

LES PNJ

▶ John Brenner

FOR 15 DEX 13 INT 14 PdV 14
CON 15 APP 9 POU 10
TAI 13 SAN 10 EDU 16
Bonus aux dommages : +1d4.
Armes : Coup de poing 60 %, 1d3+bd ; Lutte 40 %, dommages spéciaux.

▶ Videurs chinois

FOR 16 DEX 14 INT 11 PdV 15
CON 14 APP 10 POU 9
TAI 15 SAN 45 EDU 8
Bonus aux dommages : +1d4.
Compétences utiles : Discrétion 30 %, Esquiver 40 %, Pharmacologie 15 % (pour doser l'opium).
Armes : Arts martiaux 50 %, dommages spéciaux ; Coup de poing, de tête, de pied 55 %, dommages 1d3, 1d4, 1d6 (+ bd).

▶ Les goules

Prenez les caractéristiques et les compétences de la goule moyenne de la p. 105. N'oubliez pas de bien étudier ses attaques spéciales, et notez que les armes à feu ne leur font que demi-dommages.

sion de les ramener vivants (relisez le paragraphe Assommer, p. 34). Les PJ, ficelés comme des saucissons, auront droit à un petit interrogatoire après la fermeture de la fumerie. Weng croit avoir affaire à des agents fédéraux. Une fois qu'il comprendra que les PJ ne sont que de simples curieux, il décidera de les délivrer après leur avoir fait très peur : « Et si vous tentez quoi que ce soit, je le saurai et vous n'auriez plus vingt-quatre heures à vivre. » Bien entendu, les PJ peuvent s'évader avant, ou être secourus de l'extérieur (s'ils n'ont pas tous été pris).

Et si… ils font appel à la police ?
Le commissariat du quartier considère Weng Li comme un « homme d'affaires très généreux », ce qui est une façon polie de dire que Weng a acheté les policiers. Si les PJ vont les voir, ils ignoreront leur plainte. Si l'affaire est sérieuse (un enlèvement, par exemple), le commissaire téléphonera à Weng et lui demandera poliment de bien vouloir remettre ses prisonniers en liberté. Weng s'exécutera… et on revient au paragraphe précédent.

Brenner s'évade !

La nouvelle parviendra aux Investigateurs quelques heures après l'événement (selon les PNJ avec qui ils ont sympathisé, elle peut leur être transmise par Mme Brenner, l'une des bonnes, Hicks, le Dr Micaël…). Brenner a profité du moment où on l'emmenait aux douches pour assommer son gardien et se glisser à l'extérieur. La police est prévenue, et une chasse à l'homme a été lancée dans la campagne, aux alentours de l'asile. Bien entendu, elle sera infructueuse. Brenner a réussi à se glisser jusqu'à la fumerie, et s'y trouve lorsque les PJ apprennent son évasion. Dans la mesure où la dernière fois qu'ils l'ont vu, il était en état de manque, il est logique de déduire qu'il va aller s'intoxiquer. Les Investigateurs devraient donc avoir envie de retourner jeter un coup d'œil à Federal Street. Il existe plusieurs moyens de s'introduire discrètement dans l'immeuble. Entre autres les étages, le soupirail et les égouts (ainsi que la possibilité de se faire passer pour un client en évitant d'inhaler la fumée… sans oublier les plans tordus dont ne manqueront pas d'accoucher les PJ).
S'ils s'y prennent intelligemment, ils verront Brenner, enfermé dans la salle spéciale. Il est en pleine crise hallucinatoire. Dans la petite salle de garde, deux curieux personnages sanglés dans de grands manteaux de cuir noir observent Brenner (si les PJ regardent par le soupirail, ils viendront faire un saut dans la salle, histoire que les PJ les voient bien). Au bout d'une petite heure, ils remontent et s'enferment avec Weng Li dans son bureau. Si les PJ écoutent la conversation (jets d'Ecouter), Weng accepte de garder Brenner vingt-quatre heures avant de l'amener au cimetière de Revolution Hill (jet de Connaissance : un vieux cimetière abandonné, pas très loin de Federal Street). Les deux individus quittent la fumerie et vont, à pied, vers le cimetière (à moins que les PJ ne soient intervenus en force. Dans ce cas, ils embarquent Brenner et se ruent dans les égouts. On ne les retrouvera jamais… et le scénario est fini). Les PJ perdent leurs traces dans le cimetière.

Et si… ils essayent de récupérer Brenner dans la journée ?
A vous de mettre en scène leurs actions, avec un maximum de fair-play. De toute façon, ce n'est pas très grave. Quoi qu'il arrive les goules seront au rendez-vous. En ce qui concerne la récupération de Brenner, soit les PJ y sont parvenus, et Brenner s'évadera à la tombée de la nuit, soit ils ont échoué… et profitant de la confusion causée par l'attaque de la fumerie, Brenner s'est enfui dans les rues.

Rencontre à minuit

Il y a de fortes chances que le lendemain soir, les PJ soient sur le pied de guerre et montent la garde à l'entrée du cimetière (entrer n'est pas difficile, il suffit d'un jet de Grimper pour escalader le mur). Pour une fois, le temps est dégagé. Après quelques minutes, l'un des PJ distingue des formes sombres qui se détachent sur la neige, non loin de là. Les PJ s'approchent… et voient leurs premières goules ! Elles sont trois, sans manteaux. Soignez leur description, et rappelez-vous qu'un jet de SAN raté peut parfaitement signifier un cri… Sinon, demandez un jet de Discrétion. Mathématiquement, il y a de très fortes chances pour qu'au moins un des Investigateurs le manque et fasse du bruit. Au premier son, les goules se dispersent. Pour un œil non averti, cela ressemble à une fuite éperdue. En fait, elles sont tout simplement en train de contourner le groupe… et quelques secondes plus tard, les PJ entendent un raclement de gorge, juste derrière eux. Les deux autres goules surgissent à droite et à gauche. La plus grosse lève la main, dans un geste de paix. Elles veulent parlementer ! *(Comment les jouer : grognez, avalez la moitié de vos syllabes. Elles sont en colère, et s'énerveront facilement.)* Elles expliqueront volontiers que Brenner « est des nôtres, maintenant. Laissez-le. Il ne vous voulait pas de mal. Il sera heureux en bas, avec nous. Laissez-le. Partez. Vous ne tuez pas, on ne tue pas. Match nul. Partez ». Les PJ peuvent parfaitement demander « un dédommagement » ; dans ce cas, l'une des goules partira quelques minutes, pour revenir avec un sac plein de dents en or et de bijoux ternis – mieux vaut ne pas lui demander sur qui ou sur quoi elle les a récupérés. Il y en a pour quelques centaines de dollars. Quant aux petits malins et aux esprits scientifiques qui demanderont la permission de revenir, ils se la verront accorder. A vous de décider si les goules sont sincèrement désireuses de se faire des amis (gare aux pertes de SAN, même s'il est possible de s'habituer à leur vue – voir p. 47) ou si elles ont juste envie de se faire servir un repas gratuit…

Et si… les PJ préfèrent attaquer ?
C'est très imprudent. Il n'y a que trois goules à la surface, mais au bout de cinq rounds de combat, vous pouvez en faire arriver 1d4 autres… et encore d'autres au round suivant. Le but n'est pas de tuer les personnages, mais de les pousser à fuir. Attaquer des monstres sur leur propre terrain est une bêtise à ne pas commettre.

VARIATIONS

Tel qu'il est rédigé, ce scénario se passe à Boston, dans les années vingt, tout simplement parce que c'est le décor de bon nombre d'autres scénarios. Mais vous pouvez sans problème le transposer dans une autre ville en changeant quelques noms. Si vous voulez commencer une campagne dans les années 1890 ou 1990, vous risquez de devoir faire quelques changements:

- Dans l'Angleterre des années 1890, la consommation d'opium était parfaitement légale. Il n'y a donc aucune chance pour que la police s'intéresse à l'affaire.
- De nos jours, l'opium est passé de mode, tout comme le phénomène des fumeries. Vous n'avez qu'à sortir de votre chapeau une nouvelle drogue «maison» en lui donnant un nom qui fasse vaguement sérieux, et à décider que, pour des raisons de sécurité, ses fabricants ont décidé de la tester dans un environnement «contrôlé»; gardez le plan de base, mais au lieu d'une décoration «à la chinoise», l'ensemble combinera béton nu et look «laboratoire».

Conclusion

Ce scénario offre assez peu de récompenses, mis à part, pour les Investigateurs courageux, la possibilité de démanteler un trafic d'opium. C'est surtout une première exposition au mythe de Cthulhu.
S'ils parviennent à tuer toutes les goules et à récupérer Brenner (qui passera sa vie dans un asile d'aliénés), ils peuvent récupérer 1d6 points de SAN. D'un autre côté, s'ils laissent aller les goules, ils gagneront 1d3 points (pour avoir compris ce qui se passait). En revanche, s'ils s'attaquent aux goules et se font battre – ce qui est fort probable, vu la puissance de ces sales bêtes – ils ne récupéreront rien du tout. ■

Tristan Lhomme
illustration : Rolland Barthélémy
plan : Cyrille Daujean

INTERMONDES

PRESENTE

SON NOUVEAU JEU DE ROLE PAR CORRESPONDANCE

C o n t i n u u M

"Jamais un jeu ne vous aura emmené aussi loin"

Des simples bûcherons d'Embryo, aux Tribuns du Directoire
Des grandes métropoles, aux continents des planètes
Des barques de pêcheurs Deucaliens, aux super-cargos Spartiates
Des triples systèmes à la galaxie toute entière
Un jeu sans limite qui pousse les frontières ludiques près de celles de la fiction
Un système sans chiffre, ni tableau, un vrai jeu de rôle poussé à l'extrême
Voici le principe évolutif de ContinuuM

" INTERMONDES prévoit le concours du personnage le plus médiatique sur la période d'une année.(Voir livret des règles fournit lors de votre abonnement)."

1er prix: Une croisière sur le Nil
2ème prix: Un magnétoscope
3ème prix Un balladeur-laser

PHOTO NASA / VOYAGER / IO

Si vous avez choisi de plonger dans l'univers trépidant de ContinuuM, veuillez remplir ce bulletin et nous le renvoyer avec votre règlement (chèque bancaire ou mandat postal) à: **INTERMONDES**, Heugueville s/sienne 50200 Coutances.

Nom et prénom:______________________

Adresse:______________________

Code postal:__________ Ville:______________

Pour un mois de jeu (4 tours): 96 Fr (Droit à un tour gratuit)
Pour deux mois de jeu (8 tours): 184 Fr (Droit à un tour gratuit)
Pour quatre mois de jeu (16 tours): 336 Fr (Droit à deux tours gratuits)

Outremondes

Aux frontières de la galaxie

Où l'on reconnaît deux spationautes aguerris

Ce bimestre, nos valeureux encyclopédistes Gwô et Millord ont reculé les limites du possible en explorant pour vous les confins de l'univers. Leur abnégation est telle qu'ils n'ont pas hésité à contribuer de leur poche à cette expérience (« Même si cette contribution semble curieusement répartie », nous fait aimablement remarquer l'association *Sauvons Gwô des huissiers*). Nous les rejoignons sur le terrain alors qu'ils émergent fièrement d'un champ d'astéroïdes…

« Hum… Très cher Gwô, rappelle-moi de te faire retirer ton permis de pilotage spatial quand nous rentrerons.

— Oserais-je faire remarquer, ô docte maître, que si vous n'aviez pas confondu la carte des routes galactiques avec celle des menus du bord, l'aile droite du vaisseau serait encore intacte…

— Il suffit, disciple indigne. Dirige-toi plutôt vers cette planète artificielle, là-bas. Son nom est Outremondes, et c'est le but de notre voyage. »

Où l'on découvre un bazar des étoiles…

« Mon fidèle Gwô, je suis vraiment trop injuste avec toi. C'est vrai, tu es si subtil, si vif d'esprit… que négocier les formalités de débarquement avec l'horrible créature vermiforme que j'aperçois sur le quai sera pour toi un jeu d'enfant. D'ailleurs cela tombe bien, j'avais besoin de présenter le prospectus touristique à nos lecteurs. »

Extrait du *Guide de survie de l'Outremondien*

« Chers amis extraterrestres, soyez les bienvenus sur Outremondes, le premier satellite géant de commerce interstellaire ! Sachez d'abord que notre domaine n'est pas un lieu comme les autres. Il résulte de l'agrégat d'une multitude de vaisseaux, d'habitations spatiales et de cellules marchandes issus des quatre coins de l'univers. Aussi certains compartiments ont-ils une atmosphère particulière (secteur chloré des Méduses de Mfar, alvéoles électrostatiques des esprits K'rzzr'K…). Ici, nous sommes loin des grands empires galactiques et de leurs lois : tout ce qui peut être acheté, troqué ou vendu est à portée de tentacule. Mais soyez prudents car, si Outremondes accueille les marchands de l'espace, on trouve aussi de riches criminels qui, malgré tous nos efforts, viennent y dépenser leur fortune… Nous vous conseillons de débuter la visite par le célèbre Souk des Mille Mondes où l'on trouve tout, même ce qui n'existe pas. Mais ne manquez pas le TechnoBazar et les autres curiosités : loger à *L'auberge carnivore*, boire un verre au Droïd Bar, ou participer à un match de Shtaar-Waar sont autant de souvenirs inoubliables. Nos meilleures drogues sont en vente à la Soute aux Épices : Wookie Tolkie (qui confère une force formidable et transforme le langage en beuglement), Sainte Évanescence (qui produit une transe mystique annihilant toute violence), Droïd Paranoïde (un poison électrostatique qui rend les droïds alternativement dépressifs ou hyperactifs) et Essence céphaline (qui décuple les pouvoirs mentaux). Pour finir, rappelons quelques règles élémentaires : il est interdit de donner à manger aux Marmouflets de Belphégor VI, de pénétrer dans le secteur de l'Administrateur suprême (zone interdite du centre d'Outremondes), et surtout, quoi qu'il arrive vous ne devez jamais, jamais zorbuler un Golguul (JAMAIS !). En cas de problème, les agents du Bureau touristique ont tout pouvoir pour vous aider… ou vous sanctionner. Bon séjour à tous ! »

… et diverses curiosités

« Nom d'un Xzorff poulpoïde, ces fonctionnaires sont diaboliques : j'ai dû revendre le vaisseau pour payer la taxe d'astroport !

— Du calme mon bon Gwô, nous trouverons bien un autre Espadon. »

● **L'Espadon** est une ancienne catégorie de vaisseau remontant aux guerres corelliennes. Peu maniable, il demeure apprécié pour la puissance de son laser et sa résistance exceptionnelle (« Après de nombreux tests de collision, écrasement et désintégration, l'Espadon conserve un état remarquable, surtout si on le compare à celui du pilote » précisait d'ailleurs Gwô durant sa dernière convalescence). Certains propriétaires reconvertissent le vaisseau en aménageant la soute : taxi interplanétaire, remorqueur-ferrailleur, RU (Relais Universo-alimentaire) ou même SAMMMU (Soute d'Assistance Médicale aux Monstres et Mutants de l'Univers)…



Fiche technique

Espadon corellien TXE

Fabricant : Corporation Technique Corellienne.
Type : Intercepteur-transporteur léger.
Taille : 16 m.
Équipage : 1.
Passagers : 3.
Soute : 1 tonne, 4 m³.
Autonomie : 3 semaines.
Hyperpropulsion : 0.
Navordinateur : 0.
Maniabilité : 2D.
Vitesse spatiale : 6.
Vitesse atmosphérique : 280 ; 800 km/h.
Coque : 6D.
Écrans : 1D+2.
Senseurs : passif 20/0D, détection 35/1D, recherche 40/2D, focalisation 2/3D.
Armement : Canon laser ThunderNeedle : contrôle 2D, portée 1-3/12/25, dommages 8D.
Prix : 50 à 100 000 crédits

« Par la Constellation du Crapaud-Buffle, quelle est cette abomination insectoïde à l'odeur répugnante ?

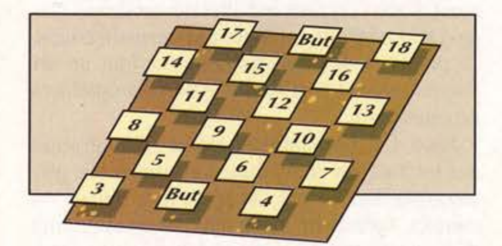
— Si tu veux parler du Sliiskiis, là-bas, il y a deux choses à savoir sur lui : cette exquise créature au parfum si merveilleusement envoûtant est une véritable machine à tuer, et elle possède la meilleure ouïe de toute la galaxie. »

● **Les Sliiskiis** sont de lointains cousins de la mante religieuse. Leur petite tête aux yeux pédonculés porte de puissantes mandibules qui crissent en produisant un son étrange, d'où est tiré leur nom. Le tronc est muni de deux appendices qui se déploient, formant de redoutables armes blanches et l'abdomen repose sur trois paires de membres prévues pour une locomotion par bonds. Solitaires, ils parcourent la galaxie en monnayant leurs talents de combattants. Ils disparaissent parfois pour rejoindre la Ruche sur leur planète natale, afin d'assurer la pérennité de l'espèce. Leur susceptibilité est proverbiale.

« Maître, maître… le schlipps… la chose… il se dirige vers nous… Mais

qu'est-ce qu'il nous veut, qu'est-ce qu'il dit ?
— Vois-tu, mon brave Gwô, il semble qu'il désire nous provoquer au ShtaarWaar, son jeu favori, pour laver tes malheureuses paroles.
— Et qu'avez-vous répondu ?
— Que TU acceptais, bien entendu. »

● **Une partie de ShtaarWaar** (« la guerre des coups », en langage E.T). Et tandis que le valeureux Gwô – casaque verte, toque rouge – rejoint l'aire de jeu dignement traîné par les membres du service d'ordre, rappelons les règles de ce réjouissant divertissement… Le ShtaarWaar est un sport tenant du football américain, où deux équipes de 1 à 10 joueurs s'affrontent pour la conquête d'une « balle » qu'il faut déposer sur le but adverse. L'originalité réside dans la nature de la balle et du terrain. En effet, les joueurs évoluent sur des plates-formes maintenues en apesanteur et disposées en échiquier (il y a 6 x 6 cases : les 18 « blancs » sont des plates-formes carrées de 2,50 m de côté, les « noirs » figurant le vide entre elles). A chaque extrémité, deux des plates-formes représentent les buts. Le sol, loin au-dessous du terrain, est une vaste piscine de boue qui amortit les chutes (selon l'humeur on peut remplacer la boue par du goumoulz gluant, de la lave, etc.). Quant à la « balle », elle est programmée pour avoir des initiatives qui rendent le jeu imprévisible… Mais voici les joueurs ! Ils prennent position sur leur but respectif et attendent que la balle apparaisse sur l'une des plates-formes. Comme à chaque mise en jeu, c'est le hasard seul qui décide de son placement initial. La voilà ! Elle est apparue près de notre sympathique challenger qui s'en saisit immédiatement. Il peut maintenant se déplacer d'une case en diagonale ou choisir de sauter au-dessus du vide qui sépare deux plates-formes. Il a choisi la première solution. C'est donc au tour du Sliiskiis, qui effectue un saut magnifique ! La fin du premier round arrive et c'est à la balle de réagir… en électrocutant le pauvre Gwô ! Les rounds s'enchaînent maintenant à toute vitesse. Voilà que les joueurs s'affrontent sur la même plate-forme, l'un d'eux tombe et l'autre en profite pour déposer la balle sur le but adverse : un point vient d'être marqué ! Rappelons, avant la prochaine mise en jeu, que le premier à atteindre 3 points sera déclaré vainqueur…



« Mon pauvre Gwô, cette brute t'a mis dans un horrible état. Heureusement, il y a une compensation : en pariant sur le résultat du match, j'ai gagné de quoi racheter un nouveau vaisseau et même des accessoires pour droïds. Tu es content ? »

● **Le catalogue du néo-droïd moderne** propose toutes sortes de kits et programmes personnalisés pour droïd. Parmi les meilleures ventes, citons : le Gentleman Assassin (compétences Séduction et Blaster intégrées), le Vox Perfect (imitation vocale des principales races humanoïdes), le Répulseur dorsal (pour faire comme les chasseurs de primes !), le Métal-Morphing (carrosserie caméléon pour droïd), l'Humano (peau humaine organo-synthétique), le Prophète (prédiction d'avenirs possibles par analyse mathématique), l'Éventreur (vibro-lames et armes contondantes), le Technochirurgien (variante du précédent, avec compétence médicale) et le fameux SexxoRezo (nombreux accessoires en option, tous testés et certifiés conformes aux normes galactiques par Gwô lui-même).

Conseils pour les débutants

L'Encyclopédie transuniverselle n'est pas un scénario, mais plutôt une « boîte à outils » où vous trouverez pêle-mêle : des lieux étranges, de nouvelles créatures, des objets technologiques ou magiques… et une toile de fond humoristique pour rendre l'ensemble agréable à lire. Piochez-y ce qui vous plaît pour agrémenter vos parties. Si vous souhaitez transformer Outremondes en véritable aventure, nos Instantanés ci-dessous vous donneront quelques idées de départ.

Où l'on ferait bien de s'arrêter

« Suite à une explication musclée entre nos deux encyclopédistes, nous sommes dans l'obligation d'interrompre ce programme. A bientôt, donc, pour de nouvelles aventures (monsieur Gwô, voulez-vous lâcher mon micro s'il vous plaît, ce n'est pas un jouet… vous allez finir par blesser votre ami… Aïe ! Mais aïe, vous dis-je !)… »

Patrick Bousquet et Christophe Debien
illustration : Thierry Ségur et Thibault de la Touane

Aide de jeu pour Star Wars

● ***Marmouflet.*** Petit singe semi-télépathe et chapardeur, DEX/esquive/chaparder 5D, VIG 2D.

● ***Drogues. Wookie Tolkie*** : VIG +1D, SAV -2D. ***Sainte Évanescence*** : PER +2D, VIG -2D, combat interdit. ***Droïd Paranoïde*** : +/-2D en PER et TEC toutes les 20 minutes. ***Essence céphaline*** : +1D aux compétences de la Force, +1 point du Côté obscur. Chaque drogue coûte 1000 crédits par dose et agit pendant 1 à 5 heures.

● ***Sliiskiis.*** DEX 4D, armes blanches 6D, SAV 3D, MEC 2D, PER 5D, ouïe 7D, VIG 5D, saut 7D, déplacement 12, taille 2 m, attaque par mandibules (dom 4D) ou vibro-armes.

● ***ShtaarWaar.*** Tout équipement est autorisé, sauf blasters et explosifs. La plate-forme où apparaît la balle est déterminée en tirant 3d6 (16 cases possibles, les buts étant exclus). Dans l'ordre des initiatives, chacun a droit à un déplacement (sur une plate-forme adjacente ou en sautant un vide par un jet de dés « moyen » ; celui qui tombe perd 3 rounds et revient sur sa plate-forme but) et une action (prendre la balle, la lancer, se servir de la Force ou combattre). Réaction de la balle à la fin du round (D6) : 1 à 3 : rien, 4 : électrocution du porteur (dom 3d6), 5 : la balle est magnétisée au sol jusqu'au prochain round, 6 : elle « fuit » sur une case adjacente.

● ***Catalogue du néo-droïd.*** Chaque kit équivaut à une nouvelle compétence (Règles p.160) et coûte 2 000 crédits. Le Prophète évalue l'avenir en pourcentage de probabilité (ex : « si nous traversons ce champ d'astéroïdes, nos chances de survie seront de 1 sur 3720 »).

INSTANTANÉS

Sereniti Sanctum. **L'Alliance offre aux personnages-joueurs (PJ) de reprendre une enquête sur la corporation Sereniti Sanctum, de mystérieux fossoyeurs de l'espace qui rachètent à prix d'or les cadavres des races extraterrestres. La piste s'arrête sur Outremondes, où les précédents agents rebelles ont disparu. S'agit-il d'un sinistre trafic d'organes à l'échelle galactique, d'un laboratoire qui greffe les cerveaux morts sur des droïds expérimentaux, ou d'une étude sur les armes bactério-génétiques commanditée par l'Empire ?**

Opération Supercoupe. **Une grande compétition de ShtaarWaar a lieu sur Outremondes. L'Alliance pense que l'organisateur est un agent de l'Empire : la coupe en titane qui récompense les vainqueurs dissimulerait des informations vitales pour la Rébellion. Les PJ sont chargés de neutraliser les traîtres impliqués et de s'emparer de la coupe… en gagnant la compétition !**

Gentleman cambrioleur. **Les PJ sont à la poursuite d'Arleukeen, un célèbre criminel expert en déguisement. Selon leurs informateurs il serait à bord du Shandernagor, un vaisseau de plaisance en route pour Outremondes. Arleukeen doit y récupérer un chargement de drogues diverses. Sauront-ils le démasquer ?**





Expérience et Transit

Le Mega débutant, peu familiarisé avec le Transit, se perd souvent dans l'intercontinuum, surtout s'il prend le risque de transiter avec lui un non-Mega ou un compagnon inconscient. En termes de jeu, le joueur effectue un test sous le niveau en Volonté du personnage (actualisé) contre un niveau de difficulté moyen (niv. 6). Pour peu que le joueur n'ait alloué qu'un faible score à la Volonté, ses chances de réussir son Transit vont tourner autour de 45 ou 55. C'est faible!

Le problème se pose rarement à l'aller: les Megas sont frais et dispos. De plus, si les délais le permettent, une séance de conditionnement par hypnoéducation avant le départ permet de réduire le niveau de difficulté de 6 à 5. Comme pour toute hypnoéducation, cet avantage est perdu au bout d'une journée passée sans effectuer de Transit (voir détails p. 38 des règles).

Mais au retour, alors que les Megas sont épuisés ou blessés, il est souvent nécessaire de prendre du temps (et des risques) afin de récupérer avant d'affronter le Transit vers Norjane.

Si vous jouez en campagne, ce qui n'est qu'un incident corsant un peu le retour d'une mission simple peut devenir une gêne pour l'aventure, surtout si le scénario implique de nombreux Transits successifs.

Dans ce cas, utilisez le nombre de Transits effectués, non comme un élément de sa réputation, mais comme un bonus pour le Mega.

Règle optionnelle d'expérience de Transit

Sur la fiche de personnage figure une case expérience où le joueur peut inscrire le nombre de Transits qu'il a effectués. Pour chaque tranche de 10 Transits, diminuez la difficulté de 1. Elle passe ainsi de 6 à 5 à partir du dixième Transit, de 5 à 4 dès le vingtième, et ainsi de suite jusqu'à un minimum de 1.

Ce niveau minimum ne signifie d'ailleurs pas que le processus soit automatique: même à ce niveau, un Mega avec une volonté de 16 (donc niveau 8) garde encore 4 % de chances d'échec... Mais à l'inverse, un personnage avec un niveau de 4 conserve 84 % de chances de réussite.

Cette règle optionnelle permet également de favoriser les Transits « avec passager » par des Megas expérimentés.

A ce propos, la règle ne détaille pas le cas d'un tel Transit dont le passager est un Mega affaibli en Volonté mais conscient...

Transit avec passager mega conscient

Si un Mega doté d'un bon score en Volonté veut aider un autre Mega plus faible à se transiter, il doit y avoir, comme pour tout Transit avec passager, un contact physique (attention aux combinaisons spatiales!). Cela ne consomme que 2 pVo (1 par Mega), qui peuvent être répartis entre les deux personnages ou assumés par un seul. Quelle que soit la solution choisie, les deux joueurs doivent réussir un test sous le niveau moyen des deux personnages ([nVo Mega A + nVo Mega B]/2, arrondi à l'inférieur); le niveau de difficulté est celui qui s'applique au personnage le plus expérimenté.

Les arts martiaux

Force est de reconnaître que le chapitre consacré aux arts martiaux dans Mega est un peu court. Il méritait d'être développé. Voilà qui est fait avec la description des principaux arts martiaux, un tableau de modificateurs, et une règle (optionnelle) sur le manque d'entraînement. Cela n'a rien d'exhaustif et pourquoi pas modifier ou inventer votre propre compétence de combat! Pour laquelle, par exemple, vous pourriez prendre en compte la morphologie des extraterrestres qui la pratiquent (un poulpe pratiquant l'octo-judo doit être redoutable, non?).

Description

La devise de la Guilde des Megas, Vie et dignité, est largement répercutée dans l'apprentissage des arts martiaux. Bien qu'il s'agisse d'art guerrier, l'enseignement insiste toujours sur leur contenu spirituel autant que sur leur maîtrise physique.

• **Jiu-jitsu**. Tout en étant une discipline à part entière, le jiu-jitsu (ou ju-jitsu) est à la base de la plupart des arts martiaux japonais modernes tels qu'ils sont connus aujourd'hui, comme le judo ou l'aïkido. Il dérive d'un principe fondamental que l'on peut qualifier de « non-résistance », auquel il intègre toute une série de coups, de prises et de projections qui en font un art diversifié, peut-être même le plus complet des arts martiaux.

• **Judo**. C'est la simplification et l'intégration des techniques du jiu-jitsu dans une réelle philosophie dont le but est d'atteindre, dans un combat, l'efficacité maximum par un minimum d'efforts. L'étude du judo se fait selon un schéma pédagogique et spirituel développé par son fondateur, Maître Gigoro Kano. Il est basé sur des techniques de projection et d'immobilisation au sol.

• **Karaté**. Qu'il se nomme kung-fu (Chine), tækwon-do (Corée), ou karaté (Japon), les bases de cet art sont les mêmes. Il n'a, de fait, qu'un but: détruire l'adversaire en bloquant ses attaques et en frappant vite et fort un ou plusieurs points précis du corps. Mais au-delà de cet aspect brutal et définitif, c'est par un fantastique entraînement de la volonté que le pratiquant peut arriver à maîtriser les réactions de son corps. C'est tout particulièrement dans cette forme d'art, que l'on peut qualifier de violent et destructeur, que la devise de la Guilde prend toute son importance. On doit toujours préférer une mise hors de combat non mortelle, même lorsqu'il peut être plus « facile » d'éliminer définitivement un adversaire.

• **Aïkido**. Ce n'est pas en la bloquant ou en résistant à une énergie extérieure que l'on va pouvoir la contrôler et la maîtriser, mais plutôt en s'y joignant et en l'absorbant dans son propre mouvement afin de rediriger positivement cet effort. « Plus l'attaque est violente, plus elle est dangereuse pour celui qui attaque », pourrait résumer la philosophie de cet art martial. Par la pratique de l'aïkido, on apprend ainsi à renoncer à toute compétition, pour accepter le fait que toute victoire ou défaite est relative; c'est l'application ultime du principe de non-résistance. L'aïkido, en tant qu'art de combat, est basé sur le mouve-

Transit & arts martiaux

Si en dix ans (hé oui !) Mega a évolué, la façon d'y jouer aussi, comme le montre les scénarios que nous recevons. Créé au départ pour des missions, donc des scénarios courts, il semble qu'avec la troisième mouture des règles, le jeu serve de plus en plus en campagne. Voici deux petits compléments qui vous aideront à mieux gérer les missions longues…

ment, l'esquive, la projection et l'immobilisation, debout ou au sol.

• **T'ai Chi**. La légende dit que cet art d'origine chinoise est né de l'observation de la lutte entre une grue et un serpent. Ce dernier, par des mouvements fluides et ondulatoires, réussissait à éviter les attaques de la grue, pour la mordre alors qu'elle était vulnérable, du fait même de ses attaques. Cette autre application du principe de non-résistance donne un art où on laisse passer, en esquivant, l'attaque ennemie pour porter la sienne dans l'ouverture ainsi créée. L'entraînement se pratique en solitaire, par de très lents enchaînements de mouvements où équilibre, rythme, et respiration sont contrôlés de façon permanente, jusqu'à arriver à la perfection.

• **Boxe anglaise**. Très populaire dès le milieu du XXe siècle, elle se caractérise par une grande mobilité, des esquives et des coups violents assénés poings fermés sur diverses parties du corps. Il en existe divers dérivés, comme la savate (ou boxe française) où les coups peuvent être portés avec les pieds, le kickboxing, et bien d'autres, où seules varient les règles concernant les parties du corps utilisées pour frapper ou autorisées comme cible. Le principe reste toujours le même : esquiver et frapper fort.

• **Lutte**. C'est une des formes occidentales les plus anciennes de combat à mains nues, pratiquée dès l'Antiquité par les Grecs. Qu'elle soit « gallo-romaine », c'est-à-dire que les prises ne peuvent être portées que sur le haut du corps, ou « libre », avec des prises sur tout le corps et l'utilisation des jambes, la lutte se caractérise par un ensemble de prises et d'immobilisations au sol. Le catch combinera des techniques issues de la lutte libre et des coups portés sur la poitrine, à la main ou au pied.

Annexe au tableau des arts martiaux et armes blanches de l'écran de Mega

	Att	*Par*	*Esq*	*CA*	*Inexp*	*Prise*	*Renv*
Jiu-jitsu	+1	+2	+2	1	-5	+2	+2
Judo	0	0	0	0	-3	+3	+3
Karaté	+3	+2	0	1	-3	0	0
Aïkido	0	0	+3	0	-4	+3	+2
T'ai Chi	+2	+1	+2	1	-4	+1	+1
Boxe anglaise	+3	0	+2	1	-3	0	0
Lutte	0	0	+1	0	-3	+3	+2
Catch	+1	0	+1	0	-3	+2	+2

Le manque d'entraînement (règle optionnelle)

Un art martial doit être pratiqué de façon continue, et c'est également vrai pour toute discipline de combat physique où intervient une opposition entre deux individus. C'est-à-dire qu'un entraînement constant est nécessaire pour ne pas régresser. Certes, entre deux missions, les Megas ont (normalement) tout le temps pour s'entraîner, lire, se tenir au courant de l'évolution des techniques de pointe. En théorie, cela suffit pour maintenir leur niveau et progresser (voir les règles d'expérience)… à condition de revenir dans les couloirs de la Guilde.

Mais qu'en est-il si les missions durent très longtemps ou si les Megas sont bloqués dans un environnement non standard pendant longtemps ? En termes de jeu, les points d'expérience vont s'accumuler, mais il sera impossible de les transformer en Talents. Pour ce qui est des compétences de combat, elles auront tendance à diminuer, occasionnant un malus dès que vous devrez les utiliser.

Pour éviter cela, il faut consacrer du temps et de l'énergie (donc des points d'expérience) à des remises à niveau. Chaque compétence de combat est caractérisée par un « malus d'inexpérience » calculé en faisant la somme de tous ses bonus divisée par deux. Ce chiffre correspond aussi au nombre de points d'expérience à dépenser, tous les 20 points acquis, pour maintenir à son niveau votre compétence de combat. Si cela n'est pas fait, appliquez un malus de -1, et ainsi de suite, jusqu'à un malus égal à celui dû à l'inexpérience. Il faudra dépenser un point supplémentaire pour annuler un point de malus inexpérience acquis dans ces conditions. Bien entendu, cela ne s'applique que lorsqu'il est difficile, dans des conditions normales, de s'entraîner. Entretenir une compétence de combat à l'épée longue dans un univers médiéval n'est pas particulièrement compliqué… sauf si l'on est confiné, pour des raisons diverses, dans un rôle de prêtre ou de médecin…

Didier Guiserix, El Maze et André Foussat
illustration : Didier Guiserix

Le jeu de rôle facile

Petite méthode de lecture appliquée à son premier jeu de rôle

Suite à d'intenses cogitations, à des discussions passionnées avec vos amis, aux bons conseils d'un vendeur, à la lecture de l'article de CB 78, ou peut-être des quatre à la fois, vous avez enfin franchi le pas. Vous venez d'acheter votre premier jeu de rôle. Bien sûr, vous avez pris soin de choisir un jeu accessible aux débutants, mais la règle fait au bas mot 150 pages et vous ne savez pas par quel bout la prendre. Que faire ?

Un jeu de rôle, c'est un livre

Avant tout, qu'il soit en boite ou sous forme d'un gros bouquin cartonné, un jeu de rôle est un livre, et il convient de le traiter comme tel avant d'explorer son aspect ludique.

Le premier contact : la découverte plaisir

Comme pour un bon bouquin, il faut l'apprivoiser, le toucher, le feuilleter, en un mot : se l'approprier. Commencez donc votre découverte comme bon vous semble. La première lecture doit être guidée par la curiosité et l'envie : lisez ce qui vous tente, sautez les passages ennuyeux, et gardez à l'esprit que vous venez d'acheter un concentré de rêve et de plaisir, pas un bouquin rasoir que vous allez être obligés d'apprendre par cœur. Picorez deci delà, il en restera toujours quelque chose : un premier contact avec tel ou tel aspect du jeu, de la curiosité pour un tableau entraperçu ou une illustration mystérieusement attirante, ou encore une envie de revenir lire plus en détail cette explication de la magie.

La découverte thématique

Après cette prise de contact, lisez ou relisez la partie du jeu où le monde dans lequel vous allez jouer (le background) est développé. C'est généralement la partie la plus agréable, et elle vous plongera dans l'ambiance et l'esprit du jeu. N'oubliez pas que vous devrez expliquer à vos futurs joueurs l'univers dans lequel vont évoluer leurs personnages, en leur dressant un panorama d'ensemble. C'est donc une lecture à ne pas négliger. Et même si le jeu est basé sur une œuvre littéraire (*Stormbringer*, *Le seigneur des Anneaux*, les romans de Lovecraft sur le mythe de Cthulhu...), ou cinématographique (*La guerre des Étoiles*, *James Bond*...), prenez le temps de vous plonger dans ces sources. En cours de partie, vos descriptions y gagneront en réalisme et en authenticité. Bien s'imprégner de l'esprit du monde dans lequel vous allez jouer est très important.

Un jeu de rôle, c'est un jeu

Et un jeu pas comme les autres puisque seul le meneur de jeu (vous) doit en connaître les règles.

Le premier contact : la création des personnages

La méthode la plus amusante pour commencer à assimiler les règles est de créer un personnage. C'est de loin la meilleure façon de comprendre les mécanismes principaux du jeu. Car comme pour la description du monde, vous devrez ensuite transmettre votre savoir aux joueurs en les aidant à créer leurs propres personnages. Or pour eux, ce moment constitue le premier contact avec le jeu, et doit rester un bon souvenir. Un meneur de jeu qui hésite, cherche ses mots, perd trop de temps à trouver une information, peut rendre la séance de création de personnages fastidieuse. Et un joueur qui se sera ennuyé lors de cette phase n'aura pas une grande envie de jouer.

Créer un personnage doit donc devenir pour vous une opération fluide et sans hésitation.

Dernier conseil : Si la magie ou les pouvoirs psy existent dans l'univers de votre jeu, créez deux ou trois personnages pour vous faire la main, typés différemment, dont un utilisateur de ces pouvoirs.

Lors de votre lecture/apprentissage des règles, vous ne devez à aucun moment rester bloqués sur un problème de compréhension. Tout problème de ce type doit être réglé au plus tôt, avant la première partie. Vous pouvez certes adapter, supprimer ou remplacer la règle confuse, mais vous avez surtout la possibilité de demander conseil à votre entourage ludique, de retourner à la boutique où vous avez acheté le jeu (peut-être un vendeur le connaît-il bien), ou vous connecter sur 3615 Casus (des dizaines de joueurs se connectent tous les jours et peuvent vous donner un coup de main) ou sur 3615 Descartes (les auteurs ou traducteurs des jeux sortis chez Descartes Éditeur répondent à vos questions sur les règles).

La découverte thématique

Le personnage que vous avez créé va vous servir à tester les différents types de situations auxquelles il peut être confronté.

● **Le système de compétences.** Chaque jeu possède son système qui permet de déterminer les chances de réussite ou d'échec de l'action projetée par un personnage. Vous vous devez de le maîtriser parfaitement, afin de ne pas ralentir le déroulement du scénario. Par exemple, imaginez que votre personnage veut grimper un mur, traverser un jardin silencieusement, puis forcer la serrure d'une vieille maison ; suivez ce qu'indique la règle pour ces actions successives. Le côté technique doit être le plus discret possible, afin de privilégier la narration et le dialogue avec les joueurs, qui seuls permettront le maintien de l'ambiance pendant la partie.

● **Les règles de combat**. Il faut les lire à tête reposée, puis les tester en imaginant un combat entre le personnage que vous avez créé et un personnage-non joueur (PNJ) standard de votre univers : guerrier orque, adorateur de Cthulhu, soldat de l'Empire... Les caractéristiques de tels PNJ figurent en général dans une section des règles.

Ici aussi, la maîtrise de la partie doit se faire sans hésitation ni temps mort, afin que le combat conserve le rythme rapide et haletant qui doit être le sien.

Un combat où vous passerez de longues minutes le nez dans les règles pour trouver ce foutu tableau des dégâts de la hache à trois mains du pays de Glüün n'est pas un bon combat. L'important est donc de bien connaître ces règles et l'esprit qui les anime.

Si, pendant un combat, vous ne savez pas comment résoudre un problème, mieux vaut improviser ou inventer une règle au moment où il surgit, que perdre dix minutes à chercher la page qui contient la solution.

● **Les règles de magie ou autres pouvoirs**. Là, vous devez vous attacher à connaître les différentes procédures de création et d'utilisation de la magie (sorts, objets magiques...), mais vous n'êtes pas obligés de connaître l'ensemble des sorts existants dans les règles. Seuls ceux utilisés par les personnages-joueurs et non joueurs intervenant dans votre scénario sont à relire avant la partie. Vous éviterez alors d'être pris au dépourvu lorsqu'un joueur voudra lancer un « Lumière magique ».



Enfin, ces conseils sont applicables aux autres règles spécifiques à votre univers : voyage dans le Réseau informatique, miracles de la Foi, utilisation de la Force, de pouvoirs psy...

● **Le bestiaire**. Il est utile et suffisant de lire *une* fiche de créature au moment où vous en êtes aux règles de combat, et de comparer les informations qu'elle contient à celles de votre personnage. Sinon, laissez de côté l'étude du bestiaire. Vous n'avez pas besoin d'avoir lu les descriptions et données de tous les monstres et animaux pour pouvoir comprendre les règles et maîtriser votre première partie. Il vous suffit de repérer ceux qui peuvent apparaître dans votre premier scénario.

L'utilisation de l'écran du meneur du jeu, qui contient le résumé de la plupart des tableaux utiles, vous aidera à maîtriser le côté technique du jeu et vous fera gagner un temps précieux, puisque toutes les données utiles sont alors devant vos yeux et non pas éparpillées dans le livre de règle.

● **Le premier scénario**. Il faut lui accorder beaucoup d'importance, car après la création de personnages, ce sera le deuxième contact des joueurs avec le jeu de rôle. L'impression qu'ils vont en retirer est déterminante. De là va naître, ou non, leur intérêt pour le jeu, et l'envie éventuelle de jouer avec vous des parties ultérieures. Si vous avez la chance d'être tombé sur un jeu dont les règles contiennent plusieurs scénarios, faites-en une lecture rapide pour comprendre le thème et l'intrigue de chacun, et ne lisez à fond que celui que vous aurez retenu.

N'ayez pas peur de lire plusieurs fois un scénario. Soulignez ou annotez les passages importants ou difficiles, surlignez tous les tests de compétence demandés, faites des fiches pour tenir à jour l'évolution des personnages-non joueurs et des créatures, et préparez à l'avance les éventuels documents à remettre aux joueurs (cartes, plans, indices...). Là aussi, le but est de gommer l'aspect technique pour laisser la part belle à la narration et à l'interprétation des personnages. Enfin, choisissez un scénario à l'intrigue linéaire. Les choix seront plus limités pour l'équipe des joueurs, mais le déroulement de la partie en sera facilité, à la fois pour eux et pour vous.

Et si le jeu que vous venez d'acheter ne contient pas de scénario, où en trouver ? Dans *Casus Belli*, chaque numéro contient quatre scénarios, et régulièrement une campagne (« Grand Écran »). Depuis le n° 78, il existe un scénario « Destination Aventure », spécialement conçu pour faciliter le travail du meneur de jeu débutant (voir *Les manteaux noirs* dans ce numéro) ; essayez-le !

Un jeu de rôle, c'est un jeu différent

Tout jeu de société possède des règles que les joueurs doivent respecter au pied de la lettre. Dans les jeux de rôle, les règles ne constituent jamais les Tables de la Loi. Il faut les prendre comme une suite de conseils, de conduite à tenir dans tel ou tel cas ; un cadre de jeu certes, mais souple.

Vous ne devez jamais perdre de vue que votre unique but est de vous amuser, vous et vos joueurs, et pas de jongler avec des chiffres et des tableaux en appliquant des règles qui vous déplaisent. Quand une règle ne vous convient pas, bloque les parties ou favorise d'interminables discussions entre les joueurs, discutez-en ensemble, et remplacez-la par une autre de votre cru.

Un jeu de rôle, c'est un peu un rêve en kit, et personne ne doit vous imposer son propre montage.

Dans la plupart des jeux (généralement dans l'introduction) vous trouverez des conseils destinés aux meneurs de jeu débutants. Ils sont souvent judicieux, et ils recouperont et compléteront ceux contenus dans cet article. Un jeu cependant mérite la médaille d'or : la cinquième édition de *L'appel de Cthulhu*, où les conseils et autres recommandations tiennent pratiquement autant de place que les règles elles-mêmes !

Albert Chassaing
illustration: DGx

Lexique

Termes génériques

Background : Toile de fond. Désigne dans un jeu le contexte géographique, historique, biologique et sociologique d'un univers ou d'un personnage.
Écran : Paravent en carton, qui présente un dessin d'ambiance face aux joueurs et un résumé des règles du côté du meneur de jeu. Il sert à cacher le matériel du meneur de jeu à la vue des joueurs.
Feuille de personnage : Feuille sur laquelle sont reportées toutes les caractéristiques chiffrées qui serviront à gérer le personnage (des exemples sont donnés dans nos Épreuves du feu).
GN : Grandeur-nature.
Grandeur-nature : Ou jeu de rôle grandeur nature (type de jeu où les participants se déguisent et jouent « en situation » des aventures).
Jeu d'Histoire : Wargame historique qui se joue avec des figurines.
JdP : Jeu de plateau (jeu de société à thème stratégique ou de simulation).
JdR : Jeu de rôle. Jeu de dialogue où des joueurs incarnent des personnages dans une aventure qu'ils vivent en interaction avec un meneur de jeu, suivant un scénario et des règles écrites, mais en improvisant.
JpC : Jeu par correspondance. Jeu de simulation tactique ou stratégique où des ordres sont envoyés périodiquement à un arbitre qui gère la partie.
Killer : Jeu grandeur nature ou de l'assassin (sorte de chasse à l'homme où les participants doivent mutuellement s'éliminer. Ne contient pas d'éléments de jeu de rôle).
MJ : Meneur de jeu, celui qui dirige la partie de jeu de rôle.
Murder-party : Soirée meurtre (soirée grandeur nature à thème où un meutre fictif est commis, et que les autres participants doivent élucider).
Module : Terme venant de l'anglais, utilisé surtout par TSR (Donjons & Dragons) et désignant un scénario de jeu de rôle.
PJ : Personnages joueurs (les personnages qui sont incarnés par les joueurs).
PNJ : Personnages Non joueurs (les personnages qui sont animés par le meneur de jeu).
Rôliste : Terme inventé par Casus Belli et désignant un(e) joueur(se) de jeu de rôle.
Roleplay : Action de jouer un rôle, au sens théâtral du terme. On lui préféra parfois le terme jeu d'acteur.
Scénario : Trame de l'histoire que suit le meneur de jeu et dans laquelle les personnages interviennent.
Scénario linéaire : Scénario dans lequel chaque situation entraîne la suivante. Opposé au scénario ouvert.
Scénario ouvert : Dans lequel chaque situation peut déboucher sur plusieurs autres. Les joueurs ont de multiples voies pour atteindre leur but. Opposé au scénario linéaire.
Semi-réel : Autre terme désignant les grandeur-natures.
Supplément : Ou extension. Livret qui contient des règles additionnelles, du background ou des scénarios ; ou un mélange des trois, et qui complète donc un jeu.
Wargame : Jeu stratégique ou tactique permettant de simuler des conflits militaires.

Titres de jeux de rôle

AD&D : Advanced Dungeons & Dragons (Règles avancées de Donjons & Dragons, le JdR médiéval-fantastique le plus joué au monde)
AdC : L'appel de Cthulhu (fantastique années 20)
INS/MV : In Nomine Satanis/Magna Veritas (où l'on incarne des anges ou des démons).
RdD : Rêve de Dragon (médiéval onirique)
JB007 : James Bond 007 (comme son nom l'indique)

Termes propres à des jeux de rôle

Abréviations : Il existe certains standards, reprenant en général les trois premières lettres du nom : TAI (Taille), FOR (Force), SAG (Sagesse), DEX (Dextérité), INT (Intelligence), VOL (Volonté), CON (Constitution), etc.
CA : Classe d'armure (protection du personnage, va de +10 à -10).
Dom. : Dommages, ou dégâts (indique les dommages causés à un adversaire, en général en terme de points de vie).
D6, d10, d100 : Désigne des dés spéciaux à lancer, le chiffre désignant le nombre de faces (un d6 est un simple dé normal). Par exemple 2d6 signifie : lancer deux dés normaux, et additionnez les chiffres. Un d100 n'existe pas réellement mais consiste en deux lancers de dés à 10 faces (un pour les dizaines, un pour les unités).
Niveau : Mesure la progression d'un personnage dans sa spécialité (un débutant est de niveau 1, la progression pouvant aller suivant les jeux jusqu'à 20, 30 ou 50...)
PV ou PdV : Points de Vie (mesure la vitalité du personnage).

Métalliques



Ork de Earthdawn monté sur toundrabeast Heartbreaker

Deux T'skrang de Earthdawn (PNJ du scénario de CB78) Heartbreaker

Deux Skavens de Warhammer Batailles fantastiques Citadel

Cyber-Ork de l'espâââce pour Warhammer 40,000 Citadel

1993 aura été marquée par deux sculpteurs talentueux : Bob Murch pour ses figurines de L'appel de Cthulhu (RAFM), et Marc Copplestone pour la série Future Warrior (Grenadier). Souhaitons que 1994 vous apporte autant de petits bonheurs de plomb.

Nouveautés

CITADEL MARAUDER

Bien que sortant à un rythme plus lent (mise en place de la gamme *Warhammer 40,000* oblige), il y a encore de quoi contenter plus d'un général en chef parmi les nouveautés pour *Warhammer - le jeu des batailles fantastiques*. Jugez plutôt, pour les nains : des mineurs et leur état-major, de nouveaux tueurs. De belles gravures et des figurines originales.

Le livre d'armée consacré aux skavens est paru (voir Têtes d'affiche), et nous sommes envahis par ces maudits adorateurs du Rat cornu : vermines de choc, moines de la peste, encenseurs, rats-ogres et skavens plastique. Avec, pour encadrer tout ce petit monde, Skroll seigneur de la Peste, Queek Coup' Tête et un superbe verminarque.

Pour finir avec le médiéval-fantastique, notons des assassins et une baliste hobgobeline, un état-major elfe noir, et le char du roi liche, annonciateur d'une nouvelle gamme de mort-vivants et du livret d'armée correspondant (sortie prévue au premier semestre 94).

La première extension pour *Warhammer 40,000* consacrée aux Space Wolfs devrait débarquer d'ici quelques jours. Et les graveurs n'ont pas chômé, puisque pas moins de dix boîtes sont sorties depuis le dernier Casus, avec parmi elles deux magnifiques dreadnoughts (Space Wolf et Blood Angel), de superbes orks plastique, et l'escouade tactique des Dark Angels. En blister : plein de nouveaux squats, des tyranides et autres marines du chaos.

Enfin, beaucoup de nouvelles boîtes et une deuxième extension pour *Man O'War*. Nous en parlerons plus longuement dans le prochain numéro, puisque le jeu devrait sortir en version française dès le mois prochain.

Petite remarque : chez Citadel le prix d'une figurine semble être désormais calculé par rapport à sa puissance de frappe à *Warhammer* (fantastique ou 40,000). Exemple : Pour 60 F, vous aurez quatre tueurs de troll ou un seul tueur de démon, simplement parce que ses caractéristiques au combat sont meilleures. Je me pose donc la question : par quelle magie, ou ferveur religieuse, les joueurs en arrivent-ils à payer la renommée d'une figurine ? Ce qui est dommage, puisque la qualité des figurines est depuis quelques mois au « top », et qu'un gros effort a été fait pour traduire les jeux et *White Dwarf*. Alors à quand un petit effort sur les prix ?

FENRYLL

Produisant plutôt des figurines de grande taille, cette dynamique marque française a récemment sorti une auberge médiévale 25 mm en kit. La qualité dépasse tout ce que nous avions pu voir venant des États-Unis ou d'Angleterre. C'est parfait, moulé sans bavures, avec un luxe de détails inouï (murs gravés sur les deux faces, rideaux aux fenêtres, portemanteau, comptoir). Le prix est certes un peu élevé, mais justifié compte tenu de la qualité des pièces et du faible tirage. De plus, l'auberge est vendue en plusieurs morceaux (sol plus trois murs, façade et petits objets, mobilier divers, et enfin comptoir et petits objets), ce qui permet d'étaler la dépense, pour pouvoir acheter les figurines qui animeront ce bel endroit.

GRENADIER

On croit avoir tout vu, et bien non ! Chaque fois, Copplestone arrive à faire encore mieux. Et les dernières références, des punks au look « Humungus vs Mad Max II » à l'élite surarmée équipée de communicateur satellite portable, en passant par une voiture volante (style *Blade Runner*) ou un John Steed dans un *Chapeau melon et bottes de cuir* revisité post-apo, tout est génial. Il y a même un pack de conducteurs pour les motos et le buggy sortis il y a quelques mois (il était temps !).

Pour la gamme médiéval-fantastique (mais utilisables en historique) viennent de sortir trois maisons : celle de l'apothicaire, une garnison et une auberge. Elles sont réalisées dans une résine de bel aspect et correctement gravées.

Enfin, certainement dans l'espoir de faire la nique à Citadel, la boîte de Space Rangers en plastique coûte moins de 200 F, pour 50 figurines.

HEARTBREAKER

Cette marque américaine fabrique entre autres des figurines pour deux jeux de rôle à succès de l'autre côté de l'Atlantique : *Earthdawn* et *Mutant Chronicles*. Nous reviendrons sur le second dès le prochain numéro, puisque le mois d'avril verra la sortie en français de *Blood Berets*, un jeu de plateau utilisant le même background et les mêmes figurines que *Mutant Chronicles*.

Comme vous pouvez le voir sur le bandeau ci-dessus, les figurines pour *Earthdawn* sont plutôt réussies, et le choix est déjà étendu : elfes, nains, magiciens, obsidiman, griffon, humains, nethermancer, windling, ice flyer ou wormskull. En tout, plus de 35 références sont disponibles.

PRINCE AUGUST

Vers la fin du mois, si vous passez chez votre détaillant en plomb et que son magasin résonne d'expressions telles que « Gargl ! », « Gasp ! », « Damned ! » ou « Vé la pitchoune ! », sachez que la dernière série Mithril en sera assurément la cause. En effet, elle est consacrée (qui a dit enfin ?) aux héroïnes des Terres du Milieu. Nous devrions y découvrir Eowyn à cheval, une femme des bois, une guerrière et une prêtresse dunlending, des « elfettes », Baie d'or, une chamane easterling, deux nanas hobbit, une vampire et une ranger du nord (M 316 à M 325). De plus, mon petit doigt me dit qu'une surprise de grande taille ne devrait plus tarder…

RAFM

Vous pourrez découvrir sur le bandeau page ci-contre les trois nouvelles références de personnages pour *L'appel de Cthulhu* : détective privé, soldat et gangster.

Comme à l'habitude, on retrouve chaque personnage dans trois attitudes différentes, dont une est la folie. J'ai un gros faible pour l'officier de l'armée, son look très slave et son Mauser C-96, style transfuge de la Gépéou ou compagnon de route de Corto Maltese.

Surfant sur la vague Vampire, la marque canadienne propose sa série de figurines non officielles pour ce jeu, sous le titre de Fantastique Noir : Vampyres (sic !). Une gamme plutôt bien réalisée, mais d'un niveau de gravure moins performant que les Ral Partha officielles.

RAL PARTHA

Les amateurs de vampires seront gâtés en ce début d'année, avec une nouvelle boîte consacrée à une extension de *Raven-*



Quelques rencontres à faire du côté de Castel Forlon (Ral Partha pour Ravenloft)



Punk au look
Humungus
Grenadier

Un John Steed du futur
vu par
Grenadier

Un détective privé...
pour L'appel de Cthulhu
RAFM

un gangster...
pour L'appel de Cthulhu
RAFM

et un officier
pour L'appel de Cthulhu
RAFM

loft: *Castle Forlorn*. Elle contient douze superbes figurines, parmi lesquelles trois énormes et inquiétants molosses (de quoi faire un beau dio sur le chien des Baskerville), et quelques beaux fantômes et revenants. Pour les *Royaumes oubliés*, les figurines de quatre héros sont disponibles : Mourgrym Amcathra, Fzoul Chembryl, Zulhkir Szass Tam et Midnight, dont on ne pourra, faute de place, vous narrer les exploits légendaires.
Enfin, attendues pour bientôt, quatre nouvelles références pour *Ravenloft*, *Shadowrun* et *Werewolf*.

SIM-TAC

Cette modeste entreprise du pays de l'oncle Sam a décroché le contrat de licence pour fabriquer les figurines pour *Shatterzone*. Pour la petite histoire, cette société fabrique (entre autres) des figurines pour *Macho Women With Guns*, un jeu de rôle très second degré et distribué de façon confidentielle en France.

THUNDERBOLT MOUNTAIN MINIATURES

Quelques nouveautés dans la si jolie série du Roi Arthur : la Dame du Lac, le Chevalier noir, Sire Tristan et le Chevalier vert. Malgré leur taille (Tom Meier sculpte en vrai 25 mm) cela forme un bel ensemble, que ce soit sur une table de jeu ou dans une vitrine.

**Les textes sont de François Décamp
La pellicule a été très impressionnée par la présence d'Olivier Vignes.
Les indicibles horreurs et autres monstres ont été peints par Grégoire Matzneff et François Décamp.**



*Ay ho!
On rentre du boulot!
(Mineur nain de Citadel)*



*Du haut de son rocher,
Zulhkir Szass Tam
contemple les Royaumes oubliés.
(Ral Partha)*

Le dossier

Une visite chez Alternative Armies

Parallèlement à *Atelier* (voir page suivante), nous avons trouvé intéressant de vous donner quelques informations complémentaires sur Alternative Armies.

L'histoire

Créé le 1er janvier 1990 par Malcolm Coxhend, ancien patron de l'usine Games Workshop, avec l'aide de deux anciens de GW (Pete et Jed), et d'un ex-Tabletop (marque de figurines historiques), Alternative Armies s'équipa en quelques mois. L'entreprise a débuté en fabriquant des figurines destinées à *Fantasy Warriors*, qui de l'avis de tous était la meilleure règle de wargame avec figurine fantastique, mais qui n'eut hélas qu'un succès d'estime. Changeant son fusil d'épaule, Alternative Armies développa alors ses propres gammes, et même ses propres jeux : *Firefight*, wargame avec figurines SF (en français, distribué par Hexagonal), et *The Duel*, jeu d'escarmouche médiéval-fantastique.

Les sculpteurs

Depuis toujours, Métalliques aime à rendre hommage à ces artistes géniaux (enfin, presque tous) que sont les sculpteurs. Et Alternative Armies en fait travailler un certain nombre : Bob Olley, créateur de la série des sidhe (médiéval-fantastique) et une bonne partie des crusaders et des templars (SF) ; Charles Elliot, papa des fomorians et des figurines de *Fantasy Warriors* ; Garry Morley, à qui l'on doit une autre partie des crusaders et des free compagnies levies, quelques shia khan (SF), et les elfes napoléoniens (hélas !) ; Andy Copper, responsable de toute la série celtique, des gobelins et orques en 25 mm et du fabuleux blister Wizard Party, indispensable à tout joueur d'*Ars Magica* ; Steve Trickett, expert en dragons et autres monstres ; et enfin les mort-vivants, de retour grâce à Phil Lewis.
Depuis peu, Alternative Armies s'est lancé dans le 15 mm médiéval-fantastique, et quelques nouveaux éléments ont rejoint le groupe : Andy Copper et Steve Trickett sont responsables des gobelins, nains, elfes et mort-vivants, Anette Mc Carthy s'est chargée de quelques références, notamment le chariot et le canon des nains, et n'oublions pas Nick Eyre, auteur des palissades en 15 mm.

Le scoop

A cette équipe déjà très complète, où brillent certains talents, vient de s'ajouter Kevin Adams, l'un des sculpteurs vedettes de Citadel, immortel graveur de séries qui ont marqué l'histoire de la figurine fantastique. C'est lui qui a sculpté quasiment tous les orques et gobelins de chez Citadel depuis plus de cinq ans. Alternative Armies signe donc là le transfert du siècle, dont nous devrions voir les premiers rejetons dès le prochain numéro : des gobelins en 25 mm et une gamme 15 mm SF sont déjà prévus.

▷

Les secrets de fabrication d'une figurine : petite visite illustrée dans l'antre d'Alternative Armies



Petite figurine, tu es née du greenstuff et tu retourneras au métal !

La sculpture

Le sculpteur travaille avec une pâte à modeler spéciale, en deux composants, appelée greenstuff. A partir d'une armature en fil de fer, il ébauche puis précise les traits de sa future création. Pour les grosses pièces, il peut même faire une ébauche de Milliput, retravaillée ensuite au greenstuff. Une fois la figurine finie, il l'envoie à l'usine, et il ne lui reste plus qu'à prier pour qu'elle ne soit pas abîmée avant l'étape suivante.

La fabrication du master

Deux ou trois figurines originales sont déposées entre deux galettes de caoutchouc souple, puis écrasées dans une presse chauffante qui détruit l'œuvre originale durant la prise de son empreinte. Durant cette phase, on ne tolère aucune erreur, puisqu'il faudrait alors tout recommencer. Chez Alternative Armies, c'est Pete qui se charge de ce travail très délicat, sans aucune erreur à ce jour.

L'empreinte ainsi obtenue va servir à l'élaboration du master, réalisé en plusieurs exemplaires dans un alliage à fort taux d'étain et très résistant. Avec un cutter, on creuse des tranchées dans les galettes pour amener l'alliage vers l'empreinte en creux de la future figurine, puis on place les galettes dans une centrifugeuse qui tourne à très grande vitesse, permettant ainsi à l'alliage de se faufiler dans les moindres recoins de l'empreinte.

Une fois la galette ouverte, les masters sont nettoyés et ébarbés avec grand soin, pour pouvoir servir à l'étape suivante.

La fabrication du moule final

Plusieurs exemplaires de master sont déposés entre deux nouvelles galettes de caoutchouc, et l'on va répéter la même opération que lors de la phase précédente, afin de transformer les galettes en moule définitif. On peut mettre dans un même moule jusqu'à trois figurines différentes, selon leur importance : une figurine faisant partie d'une série phare aura un moule pour elle seule, alors que d'autres devront se le partager à plusieurs.

Une fois le moule (les deux galettes) créé, les masters sont soigneusement rangés, en attendant le jour où ils serviront à recréer un moule qui remplacera l'ancien trop abîmé (un moule a une durée de vie de deux à trois ans).

Des tranchées sont creusées dans les moules définitifs, et l'on peut passer à la fabrication en série, en retournant à la centrifugeuse. On utilise alors un alliage à base de plomb, contenu dans une grande marmite chauffée durant toute la durée des opérations.

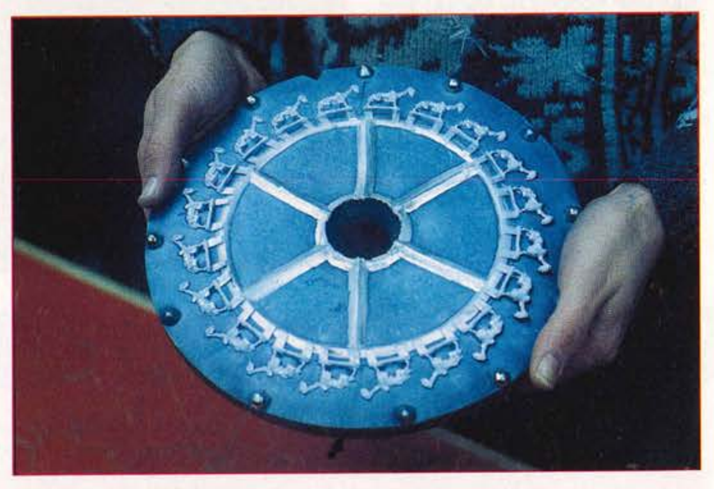
Démoulage et conditionnement

Une fois sorties de la centrifugeuse, les figurines sont démoulées, puis séparées à la main. Lors de cette opération, on procède à une vérification pour traquer d'éventuelles pièces défectueuses, qui retournent impitoyablement dans la marmite de plomb en fusion. Les heureuses élues sont alors rangées dans des boîtes sur lesquelles sont indiquées leurs références.



L'alchimiste de service puise avec précaution (et avec une louche) le plomb fondu, puis le verse dans la galette qui tourne comme une folle dans la centrifugeuse.

Le conditionnement, qui se fait lui aussi à la main, s'effectue à l'aide d'une curieuse presse chauffante à tiroir. Le tiroir est constitué d'une plaque de bois très épaisse et munie de trous calibrés pour recevoir le transparent des blisters. Une fois tous les trous équipés de leur transparent, on met dans chacun d'eux le nombre requis de figurines. Puis on pose la feuille de mousse sur le dessus, avant de recouvrir le tout du fond de blister préimprimé (c'est la feuille de carton qui constitue la face arrière du blister) préalablement enduit de vernis transparent.



La galette est ouverte ; les figurines ratées et les chutes de plomb retourneront dans la marmite.

Ces opérations effectuées, on referme le tiroir, la presse chauffante se met en marche, et la chaleur, en faisant fondre le vernis, colle le fond de blister à sa coque transparente.

Il ne reste plus qu'à coller (à la main !) sur chaque blister l'étiquette sur laquelle sont indiqués son titre et sa référence, puis à les regrouper par cartons avant de les expédier.

Représentation matérielle de votre personnage préféré ou général de votre armée à *Firefight*, c'est vous, avec vos peintures et votre talent, qui écrirez la suite de l'histoire passionnante de cette figurine.

Envoyé spécial, interviews et photos : Bruno Allanson, aidé de François Décamp
Et un grand merci à Malcom, Pete, Jed, Nick et tous ceux qui nous ont accueillis avec beaucoup de gentillesse.



Dernière étape : la mise sous blisters qui seront scellés dans ce « tiroir chauffant ».

Warhammer 40,000

Dans la famille Figurine de Warhammer, nous connaissions déjà *Le jeu des batailles fantastiques*. Voici, également en français, la version 40,000 : au 41e siècle, les forces de l'Empire combattent toutes sortes de créatures malfaisantes (selon eux) et qui n'ont en fait que le triste privilège d'exister. Un monde et des belligérants différents, des doctrines de combat exotiques ; de quoi tenter le voyage vers ce lointain futur où il n'y a que la guerre.

L'AVIS DE CASUS BELLI

On apprécie

La quantité et la qualité du matériel ; l'échelle, qui permet de manipuler peu de figurines ; le travail de synthèse réalisé sur les règles de la précédente édition.

On regrette

Le fait que certaines informations ne soient pas fournies, ou juste survolées, sous prétexte que des extensions doivent paraître.

Ouverture de boîte

Côté matériel, rien à redire ; *Warhammer 40,000* est une grosse boite pleine à craquer : 80 figurines en plastique, plusieurs décors à monter soi-même (qui doivent servir de cachette aux soldats), des fiches de toutes sortes, des gabarits pour calculer l'aire d'effet des armes (le tout en couleur et en carton fort). Viennent également trois gros livrets détaillant chacun une partie des règles, un livret permettant de composer son armée sans trop de problèmes, un livret de scénarios. On trouve même les fiches signalétiques de véhicules qui ne sont pas livrés dans la boîte (mais on se demande bien où ils auraient pu être rangés).

Le livre de règles : les mécanismes

A la différence de nombreux autres jeux avec figurines, *Warhammer 40,000* est destiné à simuler une escarmouche entre deux groupes de combattants pas trop nombreux. Quand je dis « pas trop » cela signifie une centaine de guerriers au maximum, et même si ce chiffre vous parait énorme, il n'est rien par rapport à celui du jeu *Space Marine*[1] (qui se situe dans le même univers). Bien sûr, l'échelle n'est pas la même, puisqu'il vous faudra peindre 5 figurines de 30 mm pour constituer un « squad » qui n'est représenté dans *Space Marine* que par un minuscule socle de 20 mm de côté surmonté de 5 petites figurines de 3 mm de haut. Ces grandes figurines permettent sans aucun doute de rendre le jeu plus précis mais ce n'est pas une bénédiction pour celui qui a du mal à peindre de telles figurines.
Les règles du jeu sont très proches de celles créées pour *Warhammer – le jeu des batailles fantastiques*[2] –, et sont d'une simplicité relative, à l'image du tour de jeu détaillé ci-dessous.

— **Phase de mouvement**. Le joueur dont c'est le tour déplace toutes ses figurines d'une distance (exprimée en centimètres) qui dépend du type de troupe utilisé. Les troupes qui ne sont pas en contact avec l'ennemi peuvent courir, leurs armes sagement rangées, ce qui permet de redéployer certaines unités rapidement. Un belligérant particulièrement agressif pourra lui aussi courir mais tout simplement pour en découdre au corps à corps.

— **Phase de tir**. Le joueur dont c'est le tour peut faire feu avec toutes ses unités (sauf celles qui sont au corps à corps). C'est le principal type de combat dans *Warhammer 40,000* et la victoire sera remportée par celui qui a la plus grosse arme, bien sûr, mais aussi par celui qui saura utiliser au mieux le terrain afin de se protéger. Un duel entre des troupes abritées dans un bâtiment et d'autres en terrain découvert tourne rapidement à l'avantage des occupants du bâtiment, même s'ils ne possèdent pas des armes aussi efficaces ou précises que celles de leurs adversaires. Il faut noter que les règles prévoient aussi un système de tir différé qui permet d'utiliser vos armes pendant le tour de votre adversaire, juste au moment où il court d'une cachette à une autre.

— **Phase de corps à corps**. Toutes les troupes (pas seulement celles du joueur dont c'est le tour) en combat au corps à corps se battent bec et ongles (ou plutôt épée-tronçonneuses et baïonnettes), le vainqueur étant celui qui réussit à pousser l'autre dans ses derniers retranchements. A noter que les pistolets peuvent être utilisés en corps à corps (cela compense leur portée relativement faible à distance) et que le corps à corps est un acte désespéré ou déclenché uniquement par les experts du genre.

— **Phase de moral**. Toutes les troupes (pas seulement celles du joueur dont c'est le tour) qui ont subi trop de pertes, ou qui sont confrontées à un phénomène qui les dépasse (défaite généralisée, apparition d'un ennemi imprévu, peur viscérale vis-à-vis d'un adversaire surnaturel), doivent tester leur moral afin de savoir si elles restent les pieds bien ancrés dans le sol ou si elles décampent en laissant leurs camarades seuls face à l'adversité.
Inutile de vous dire que le jeu n'est pas vraiment aussi simple que cela. Les tirs, par exemple, sont résolus par trois jets de dés consécutifs : le premier détermine le toucher de l'arme, le deuxième sert à calculer si la puissance de l'arme est suffisante pour tuer l'adversaire et le troisième, dernière chance pour l'infortunée cible, représentant les chances qu'a le coup de ricocher ou d'être tout simplement absorbé par l'armure. Cela peut sembler relativement inconfortable, mais avec une certaine habitude (quelques parties) vous trouverez cela très naturel.
Les règles ne s'arrêtent bien entendu pas là. On trouve également des chapitres réservés aux différentes techniques de dissimulation des troupes, aux armes lourdes et aux quelques rares véhicules blindés qui font leur apparition de temps à autres. Un chapitre particulièrement court est réservé aux « magiciens » de ce monde cruel, des individus aux pouvoirs psioniques hyperdéveloppés.

Arsenal : l'équipement

Dans *Warhammer 40,000*, l'équipement se résume à : 90 % d'armes, 9 % d'armures et un malheureux 1 % qui contient tout le reste. Mais c'est largement suffisant, la seule chose qui vous intéresse dans ce monde étant de faire passer votre adversaire de vie à trépas. Quelquefois, vous aurez à déjouer le projet de même nature que votre adversaire a à votre égard (d'où

[1] *Du même éditeur, en anglais.*
[2] *Du même éditeur, en français, voir article paru dans CB n° 73.*



Armement lourd! Une boite futuriste pleine à craquer!

l'utilité des armures). Les listes d'armes classées par type (corps à corps, pistolets, armes à distance, armes lourdes et armes de soutien) sont bien illustrées et permettent de se mettre rapidement dans le bain. Un reproche cependant à propos de la présentation des armes: le respect de la mise en page anglaise fait que les armes ne sont pas classées par ordre alphabétique, ce qui est gênant en cas de recherche rapide.

Dans ce livret, les armes les plus communes (arcs, fusils à pompe, etc.) côtoient les classiques de la science-fiction (lasers de tous types, lanceurs de plasma, etc.) mais aussi des armes très puissantes et originales comme celles qu'utilisent les tyranides ou les eldars (voir ces races étranges au chapitre suivant). Précisons encore que certaines armes *très* puissantes comme les grenades bactériologiques et vortex ne sont pas allouées aux troupes de base mais seulement à certains leaders triés sur le volet. Cela permet de limiter leur utilisation intempestive.

Codex imperialis : les forces en présence

Ce livret est sans aucun doute le plus intéressant de tous. En effet, c'est bien joli de vouloir tuer son voisin, mais encore faut-il savoir comment et pourquoi. Et c'est dans ce Codex que vous trouverez les réponses à ces questions existentielles. De plus, munis de cet ouvrage et des listes d'armées condensées dans un petit fascicule annexe, vous pourrez calculer la valeur de vos troupes. Comment? Je ne vous ai pas parlé de la composition de votre armée? Ne bougez pas, c'est très simple.

Chaque troupe, chaque arme et chaque pièce d'armure vaut un certain nombre de points. Vous additionnez donc les valeurs de tous les objets qui composent votre figurine et vous obtenez son coût. En faisant de même avec toutes vos troupes, vous obtenez un total qui représente la puissance de votre armée. Pour que vous et votre adversaire ne disposiez pas de forces disparates, vous devrez, avant de commencer, déterminer la puissance totale de l'armée que vous allez utiliser. En guise d'exemple, disons qu'une force armée de 1000 points représente de quoi enflammer la table du salon tandis que 6000 points devraient monopoliser la table de ping-pong du jardin pendant une journée entière.

Mais revenons-en aux troupes qui composent les armées de ce 41e siècle finalement assez réjouissant.

— **Les forces impériales.** Malgré leur nom pompeux, les forces impériales ne sont pas l'élite des armes de *Warhammer 40,000.* Ce sont des soldats humains, équipés d'un maigre gilet pare-balles et d'un fusil laser, dont le rôle est la défense des planètes de l'empire humain. Ils sont encadrés par des leaders charismatiques, des commissaires politiques qui n'acceptent pas la moindre erreur, et secondés par toutes sortes de troupes originales (hobbits snipers, ogres avec armes automatiques et cavalerie aux lances équipées d'explosifs).

— **Les space marines**. En anglais dans le texte. Voilà la véritable élite de *Warhammer 40,000.* Ils sont très mobiles, armés et blindés au mieux, mais ont le gros défaut d'être en nombre réduit (leur prix ne permet pas d'aligner autant de space marines que d'orks par exemple). Des règles spéciales permettent de simuler leur calme relatif face à l'adversité (un marine qui n'a pas le moral ne fuira pas, il se contentera de rester sur place sans céder un pouce de terrain).

— **Les squats**, les nains du 41e siècle, sont spécialistes des motos de combat et de l'artillerie lourde (voire très lourde). Ce qui fait leur force dans le jeu à grande échelle *Space Marine* mais qui est très peu utilisable à *Warhammer 40,000.* Ils sont donc le plus souvent considérés comme des alliés annexes de l'empire.

— **Les eldars** sont les elfes de *Warhammer 40,000.* Souvent alliées à l'empire contre un ennemi commun, rarement ennemies, le plus souvent mercenaires à la solde du plus offrant, les forces eldars sont constituées de guerriers aux rôles très précis et à l'armement exotique. Ils restent cependant très puissants et n'ont que le défaut d'être très difficiles à peindre.

— **Les orks**. Ce sont les peaux vertes les plus mal aimées de ce petit monde guerrier. Ils vivent pour se battre et meurent souvent pour la même raison. Ils utilisent aussi bien des armes conventionnelles que de gros délires mécaniques fabriqués de toutes pièces par les plus malins (les plus fous?) d'entre eux. Ils sont relativement peu coûteux et les généraux qui les commandent peuvent en aligner un nombre important, en espérant que la quantité palliera leur relative faiblesse. Ah! Un dernier mot: ils sont lâches, mais vous vous en doutiez je pense.

— **Les armées du chaos**. Composées de démons et de space marines pervertis, les forces du chaos sont parmi les plus puissantes du monde de *Warhammer 40,000.* Leur équipement et leurs pouvoirs étant nombreux, il est évident que leur nombre sera très limité. Une armée très variée à laisser aux mains d'un joueur expérimenté. Seuls les eldars et quelques unités de space marines spécialisées peuvent espérer résister à un tel adversaire.

— **Les tyranides**. Ce sont les seules créatures vraiment exotiques de *Warhammer 40,000.* Elles fabriquent leurs armes en les faisant pousser de leur corps, et utilisent toutes sortes de bestioles griffues et dentues pour faire la guerre. La plus célèbre de ces «armes vivantes» est le genestealer, immortalisé dans le jeu de plateau *Space Hulk*[3]. Cette armée semble relativement puissante (je n'ai malheureusement pas pu la tester) mais son utilisation subtile (les armes à distance sont quasiment inexistantes) doit être réservée à un joueur expérimenté.

Conclusion

Warhammer 40,000 est un jeu relativement complet si l'on excepte le fait (important) qu'il vous faudra dépenser une somme d'argent non négligeable afin de constituer une armée complète et originale (ce coût pourra cependant être réduit si vous utilisez les space marines et les orks livrés dans la boîte). Je regrette cependant que les règles de véhicules et de psioniques soient survolées et que la boîte de jeu annonce déjà les extensions qui développeront ces règles.

Leman Russ

[3] *Du même éditeur, en version anglaise.*

FICHE TECHNIQUE

Jeu de figurines fantastiques, en version française (traduction de la 2e version des règles anglaises). *Editeur*: Games Workshop. *Matériel*: 80 figurines plastique, 3 gros livrets (Livre des règles, Arsenal, Codex imperialis), 2 livrets (scénarios, listes d'armées), la présentation rapide des règles de *Warhammer 40,000* (4 p.), un guide de peinture (4 p.), des décors à monter, diverses aides de jeu, des cartes et des dés. *Prix*: environ 420 F.



Mécha-tech

Récemment importé en France, ce jeu par correspondance d'origine américaine est la quasi-retranscription de *Battletech*, dont la seconde édition vient de paraître en français chez Descartes Éditeur. Le but est très simple : survivre et être le meilleur...

Vous ? Un pilote !

Tout frais diplômé de l'académie de pilotage, vous n'avez qu'une envie, vous installer aux commandes d'un monstre de métal superblindé et hyperarmé pour aller faire vos preuves sur le terrain. La première chose est donc de définir les caractéristiques du pilote que vous allez incarner. Il y en a 6 (Constitution, Intelligence, Intuition, Précision, Réflexes et Chance), variant de 0 à 5 pour votre première partie ; vous disposez de 15 points à leur attribuer. Ces caractéristiques pourront augmenter jusqu'à 20 « quand vous serez grand », mais chacune ne peut progresser (grâce à l'expérience) que de 1 point par partie.
Globalement, la Constitution représente les points de dommage que le pilote peut encaisser, la Précision influe sur les capacités de visée, les Réflexes permettent d'éviter les tirs ennemis, l'Intuition donne des bonus dans ces deux cas, et l'Intelligence permet de progresser un peu plus rapidement en expérience. Quant à la Chance, vous en aurez toujours besoin... Quelques attributs secondaires (comme le sexe) et des titres (grades, médailles...) n'interviennent pas dans le déroulement d'une partie, mais donnent un peu de vie aux comptes rendus des résultats fournis par l'ordinateur qui gère le jeu.

Lui ? Un monstre métallique !

Une fois défini, le pilote va se glisser dans une sorte de seconde peau, vaguement humanoïde, toute en muscles de métal et en capteurs de silicium, un robot de combat de 10 à 20 mètres de haut, appelé « Mécha ». Trois catégories de Mécha sont disponibles, différenciées par leur poids (Léger, Moyen, Lourd). C'est un peu comme à la boxe, sauf que les combats peuvent opposer les diverses catégories entre elles, les Lourds ayant l'avantage de la masse et de l'armement, les Légers celui de la vitesse et de la maniabilité.
Ne sont malheureusement disponibles à ce jour que deux types de Mécha par catégorie, mais des conversations, entendues dans la salle de relaxation des pilotes d'essai, semblent indiquer que de nouvelles mécaniques de combat seront bientôt mises à la disposition des joueurs.

L'un dans l'autre, comment ça marche ?

Une fois embarqué dans son Mécha, et choisi le type de confrontation dans laquelle il veut combattre (deux camps, quatre camps, seul contre tous), le pilote va devoir diriger et actionner les tonnes de métal qui le protègent, par courrier et ordinateur interposés.
Les choix doivent être faits en fonction des terrains qui vous entourent (attention, la carte n'est pas facile à lire car elle manque cruellement d'éléments graphiques), de la relative proximité d'autres combattants alliés ou non, de votre armement disponible, etc. Pour gagner, seul ou en équipe, la tactique est simple : il faut cartonner un maximum d'ennemis, donc il faut s'exposer et aller au devant des autres bibendum d'acier blindé.
Deux facteurs sont importants et découlent directement de la façon dont les Mécha sont gérés par le programme. Tout d'abord l'initiative : plus vous êtes léger, plus vous disposez de « points d'action ». Le Mécha en ayant le plus effectue ses manœuvres en premier ; il peut donc « surprendre » ses adversaires. Les points d'action diminuent quand vous vous déplacez, tirez, êtes touché, bref, quasiment en permanence, et il est très difficile d'en récupérer. Ensuite, la température : toutes les actions d'un Mécha (bouger, tirer, être touché) provoque une augmentation de sa température interne et risque de le transformer en autocuiseur. Plus un Mécha est chaud, moins il est maniable et plus le pilote a le blues du poulet dans la cocotte-minute ! Un excès de température peut le blesser, voire le tuer...
Chaque tour de jeu (tous les 10 ou 15 jours) se décompose en 5 phases durant lesquelles les Mécha peuvent bouger et/ou tirer. Il faut donc prévoir cinq mouvements à l'avance. Problème : Connaissant le nombre de facteurs qui influent sur les machines, les décisions des autres joueurs, et sachant que le hasard a son mot à dire, déterminez s'il est fréquent que les choses se passent comme vous le souhaitez...

Moteur... Action !

Les possibilités d'action des Mécha sont assez limitées, mais bien suffisantes pour les combats d'arène dans lesquels ils s'affrontent, et clairement expliquées dans les règles. On peut distinguer deux types d'actions. Les actions directes font agir le Mécha (pivoter, se déplacer ou attaquer) dans une direction donnée, ou vers un autre Mécha identifié. Les actions indirectes se font en donnant, pour la direction à suivre ou la ligne de visée, des indications du type « le Mécha ennemi le plus proche », « le dernier Mécha à m'avoir tiré dessus »... Lorsque vous attaquez, il faut spécifier avec quelle arme. C'est important car elles ont toutes des portées optimales différentes, ce qui influe sur le résultat. Il faut savoir aussi que plus une arme est lourde, plus elle fait de dégâts.
Enfin, vous pouvez décider l'éjection du pilote quand vous estimez que votre Mécha est sur le point d'exploser, que les dégâts qu'il a encaissés ou que sa température interne sont trop importants. Cela peut être préférable pour sauver un pilote expérimenté (« Mieux vaut être une poule mouillée qu'une poule au pot ! » proverbe galactique).

Conclusion

Mécha-tech est facile d'accès et rapide à jouer. Une partie peut durer entre trois et quatre mois, ce qui est court pour un jeu par correspondance, mais revient relativement cher. C'est à la fois une bonne introduction aux jeux par correspondance et au principe du combat de robots (voir *Battletech*). Les premières parties sont plaisantes ; à voir si le jeu ne devient pas répétitif à la longue. L'intérêt est de pouvoir rencontrer les « meilleurs pilotes » de France sans avoir à se déplacer. P.B.M. Komett, l'importateur français du jeu, organise même un championnat de France dans les mois à venir. A suivre...

André Foussat

L'AVIS DE CASUS BELLI

On apprécie : les ordres simples, le jeu rapide.

On regrette : l'absence de graphisme de la carte.

FICHE TECHNIQUE

Jeu par correspondance géré par ordinateur. Diffusé en France par P.B.M. Komett, 5 rue de Lesseps, 75020 Paris. Prix d'une partie : environ 300 F. Durée d'une partie : 3 à 4 mois.



Un J.P.C.A.O. entièrement FRANCAIS
TriTel Présente
DAIMYO®
DAIMYO
Le jeu des Seigneurs du JAPON
Stratégie
Diplomatie
Economie
Vous gérez vos richesses
Vous vous allierez puis vous trahirez
Vous materez les révoltes paysannes
Vous ferez prospérer vos villes et villages
Vous ferez face aux calamités naturelles
Vous combattrez pour étendre vos territoires
Et bien d'autres surprises encore ...
Vous aurez la possibilité de passer vos ordres par COURRIER, FAX ou MINITEL. De plus vous pourrez communiquer avec les autres seigneurs et joueurs par l'intermédiaire de boites aux lettres MINITEL.
pour 8 tours 1 tour gratuit
pour 12 tours 2 tours gratuits
Bon à découper et à renvoyer accompagné de votre règlement à
TRITEL
B.P. 931
75829 PARIS CEDEX 17
NOM ....
Prénom ....
Adresse ....
....
CP
Ville ....
....
Téléphone ....
Date de Naissance
........./........../ 19.......
LIVRET DE JEU SEUL ....35 F ☐
2 MOIS - 4 TOURS ....112 F ☐
4 MOIS - 8 TOURS + 1 TOUR GRATUIT ....224 F ☐
6 MOIS - 12 TOURS + 2 TOURS GRATUITS ....336 F ☐
Le livret de jeu est offert pour les joueurs s'inscrivant directement. Les frais de port sont inclus.
Chèque Bancaire ou CCP à l'ordre de TRITEL SARL



Même les Maîtres du monde ont commencé petits... un jeu réjouissant!

Depuis sa création, Ludodélire nous a habitués à des jeux de plateau « à deux vitesses » (souvenez-vous *SuperGang* et *Full Metal Planète*). Terrain vague ne fait pas exception. Vous pouvez y jouer façon « petits chevaux » ou façon diplomatie avec des possibilités de négociation... Et c'est là que le jeu révèle toute sa saveur... de même que l'expression « seul contre tous » !

« Hé, Momo, t'as vu le truc, là, le terrain vague?
— Ziva, ta mère, il est beau...
— Ouais, plein de super planques avec des tas de ferrailles partout, le pied!
— Hé, Momo, c'est pas la tronche mouillée de la bande du Cloaque que je vois, de l'autre côté?
— Têt'de mort, j'vais leur séca le teuté...
— Non, laisse, y a qu'à envoyer la môme Lili « Œil-de-perdrix » et son lance-pierre, toi tu prends ton couvercle de poubelle et tu la couvres.
— Ouais, super, pis moi, avec ma brouette je vais virer tous ces parpaings qui font rien qu'à encombrer!
— Hé, Momo, c'est quoi le gros bidon rouge au milieu du terrain?
— Ch'ais pas, mais c'est à nous, zarma!
— *Contact!* »

Le principe

Vous êtes une bande de sales gosses confrontée à trois autres bandes pour l'obtention de la suprématie sur un terrain vague derrière l'usine, le plus beau des terrains vagues du monde. Au début, il vous faudra construire le plateau de jeu, autour d'un mystérieux monticule, le TVDA. Puis vous y installerez une cabane, lieu de rendez-vous privilégié, et y ferez venir vos potes. Une bande est constituée de trois types de spécialistes: le Lance-pierre (pour l'attaque), le Couvercle de poubelle (pour la protection) et la Brouette (pour l'action); que vous pouvez combiner à votre guise en cours de partie. Pour vous aider, vous pourrez faire appel à votre Grand Frère (celui de l'expression: « T'a'ar ta g... ta, mon frère, y va v'nir t'la casser, ta g... »). Cela s'appelle « faire le ménage ».
Chaque bande possède un certain nombre d'hexagones en carton marqués à ses couleurs. Le but est de créer un territoire, le plus vaste possible, formé de ces hexagones. A quatre joueurs, la zone de jeu est composée de 91 hexagones. Le principe de création du plateau de jeu est intéressant, puisqu'il s'agit, à tour de rôle, de prendre un hexagone chez l'un de ses adversaires et de le poser où l'on veut sur la table (dans des limites géométriques fixées).
Une fois tous les hexagones mis en place, il faut agrandir son territoire en transformant les terrains adverses dans vos propres couleurs. C'est le rôle de la Brouette. Le territoire d'une bande est donc constitué de l'ensemble des terrains lui appartenant et qui sont reliés à la cabane. Tout membre d'une bande se trouvant sur un terrain non connecté à la cabane (donc exclu du territoire) est considéré comme inactif, c'est-à-dire incapable de la moindre action, jusqu'à ce qu'il soit réintégré.

Les points-action et le bras de fer

Chaque action entreprise, qu'il s'agisse de déplacer un membre de sa bande, de le faire venir à la cabane ou de prendre un terrain, coûte un certain nombre de points-action. Au début du tour de jeu, chaque bande reçoit un crédit de points-action qu'elle doit utiliser au mieux. On le voit, le hasard est absent de ce processus. La grosse difficulté est que ce nombre de points-action n'est pas constant, il évolue à chaque tour et n'est pas identique pour toutes les bandes. En fin de partie, bien entendu, chacun aura disposé du même total de points. Les joueurs doivent donc adopter une stratégie légèrement différente, en fonction des points disponibles à chaque tour. Le gagnant est celui qui a le plus vaste territoire en fin de partie (12 tours de jeu) ou (les variations de points-action interviennent à ce niveau) celui qui, à la fin d'un tour quelconque, possède un territoire de 25 hexagones.
Faire agir, déplacer ou amener à la cabane un des quatre éléments de la bande (Brouette, Lance-pierre, Couvercle de poubelle ou Grand Frère) coûte plus ou moins de points-action, de 1 à 10 selon le cas. Le coût de conversion d'un terrain adverse en son propre terrain varie de 2 à 8 points. A chaque tour, vous disposez d'un crédit de 6 à 20 points-action. Première constatation: quoi que vous vouliez faire, ce ne sera pas suffisant, il est donc important de faire des choix... et d'établir une stratégie sur un minimum de deux tours.
Aux tours 3, 6, 9 et 12 intervient un « bras de fer ». Opposés deux à deux, les joueurs vont se livrer à une sorte de poker menteur qui va déterminer le nombre de points-action de chacun. Ce nombre pourra varier

L'AVIS DE CASUS BELLI

On apprécie

L'absence de hasard, les possibilités de négociation et les illustrations de Tardi.

On regrette

Le plateau trop déstructuré et les terrains pas assez différenciés.

FICHE TECHNIQUE

Jeu de plateau en français édité par Ludodélire.
Auteurs: Frank Parcabe et Roland Scaron (Terrain vague a obtenu, sous un autre nom, le prix du jeu de simulation de Boulogne-Billancourt en 1993).
Illustration: Tardi.
Matériel: 161 hexagones de terrains différents, 56 pions cartonnés avec leurs socles, 32 pions et barrettes « bras de fer », 4 cubes de bois (Ludodélire™) et 4 aides de jeu en forme de planque.
Nombre de joueurs: de 2 à 4.
Prix: environ 250 F.

Terrain vague



de 0 (rien, nada, nibe, que dalle !) à 24 si vous êtes très fort. Ce qui est résolu par un système de pari et de contre où le bluff, la psychologie et la négociation sont très importants. Là encore, les chances sont inégales entre les joueurs, mais en fin de jeu, chacun aura eu les mêmes possibilités. Dans tous les cas (bras de fer ou non), l'ordre de jeu change à chaque tour puisqu'il respecte l'ordre décroissant des points-action.

Les bandes, leurs actions et leurs éléments

Les bandes ont reçu des noms très poétic-banlieusard : les Parpaings, le Roncier, le Cloaque et les Ferrailleurs. Les illustrations ont été réalisées par Tardi, un grand nom de la bande dessinée[1]. Les principes de base des actions sont assez simples. Tous les éléments d'une bande peuvent agir et se déplacer sur un rayon d'action de trois hexagones dans toutes les directions. Une Brouette sert à transformer les terrains adverses en terrains de sa propre couleur. Un Lance-pierre sert à « dégommer » les autres ou leur cabane. Un Couvercle de poubelle protège ses potes et ses terrains en rendant plus difficile une tentative d'agression (en multipliant son coût en points-action). Le rayon d'action de chacun peut être prolongé en passant soit par sa cabane, soit par le TVDA (Tas Venu D'Ailleurs...), qui appartient à tous et à personne en particulier. On ajoute à cela des notions d'isolement et d'« entaulage », cette dernière rendant plus facile la prise d'un terrain. Le Grand Frère est cher à amener sur le terrain mais il a un effet décapant. Il sème la terreur et, en quelque sorte, pousse à la violence. De toute façon, les bandes sont là pour ça, non ?

La règle du jeu, 16 pages plutôt denses, est bien faite mais pourrait néanmoins gagner en clarté. L'ordre de présentation des diverses règles et manipulations ne m'a pas semblé évident et, point important, la description de la procédure de bras de fer a suscité quelques interrogations lors des parties de test (voir l'encadré ci-contre).

Précisions et remarques

Commençons d'abord avec les (petites) imprécisions de règle. Au moment de la dépose des hexagones de terrain pour constituer le plateau de jeu, il n'est pas exactement spécifié qui doit commencer. En fait, il faut respecter l'ordre du premier tour de jeu, c'est-à-dire, en ordre décroissant de points-action : Parpaings, Cloaque, Ferrailleurs, Roncier.

En cours de jeu, une action possible du Grand Frère (GF) consiste à « faire le ménage ». En fait, votre GF traverse les terrains ennemis, alors que vous ne le pouvez pas, pour aller expliquer à ce (... censuré...) de la bande adverse que le terrain sur lequel il se trouve vous appartient. A l'issue de son action, le GF retourne à la maison (regarder le foot à la télé en buvant une Kro) et celui qu'il a menacé retourne sa veste et rejoint votre camp. La seule exception concerne la rencontre entre Grands Frères, où l'attaquant reste seul à frimer sur le terrain conquis et c'est l'autre GF (l'attaqué) qui rentre chez lui. Ce faisant, il se peut très bien que votre GF se retrouve alors sur un terrain isolé et qu'il devienne inactif, malgré sa capacité à se déplacer sur les terrains adverses.

A propos de la forme du jeu lui-même, également quelques remarques à formuler. Je l'ai dit, les illustrations de Tardi sont superbes, mais les types de terrain ne sont pas suffisamment différenciés pour que le comptage soit facile. Le plateau est donc assez confus, surtout en début de partie où tout est dispersé et la visibilité réduite. Il faut donc prévoir un éclairage suffisant pour ne pas se crever les yeux, et une table bien stable car 91 hexagones en vrac sans rien pour les soutenir, cela risque de bouger... Il peut devenir nécessaire de concrétiser l'ordre de jeu, qui change à chaque tour, en fonction des points-action. En cours de test, nous avons utilisé les barrettes numérotées fournies pour le bras de fer, et cela s'est avéré très pratique. On peut aussi regretter que le déroulement d'un tour de jeu, divisé en 5 phases distinctes, ne soit pas repris sur les aides de jeu fournies pour chaque bande. Ces dernières sont très réussies, tout y est, sauf ces phases, c'est dommage !

Pour en finir avec les critiques, la mise en place du plateau de jeu peut devenir un peu longue et fastidieuse. La solution consiste à limiter à quelques secondes (10 ou 15) le temps de réflexion de chacun et à sauter son tour si le temps est dépassé. De même, on peut considérablement accélérer le jeu en limitant (disons à 1 minute) le temps de la phase de rassemblement autour de la cabane, c'est-à-dire celle où l'on décide d'amener ou non de nouveaux éléments de la bande sur le terrain. Une partie peut ainsi durer entre 2 heures 30 et 4 heures.

Conseils pour les premières parties

- Les quatre bandes sont équivalentes, mais vous pourrez arriver à avoir des préférences, en fonction de la répartition des points-action.
- Lisez bien l'ensemble des règles pour profiter de toutes les possibilités du jeu. C'est une autre constante Ludodélire que l'on retrouve ici : tout ce qui n'est pas explicitement interdit dans les règles est a priori autorisé !
- Prévoyez une stratégie sur deux tours. C'est nécessaire car vous allez toujours manquer de points-action pour réaliser ce que vous voulez. Et c'est suffisant car la configuration du terrain peut évoluer très rapidement.
- Au niveau des règles, tâchez de bien comprendre l'utilité ET le danger des relais qui servent à prolonger le rayon d'action des pions, surtout pour le TVDA, situé au centre du jeu et appartenant réellement à toutes les bandes.
- Une fois que vous avez commencé à construire votre territoire, évitez de trop concentrer les hexagones. Dispersez-vous légèrement, mais surtout, évitez absolument les zones reliées par une seule ligne de terrain. Elles sont beaucoup trop faciles à rompre et vous risquez de vous retrouver isolé, avec plusieurs de vos pions incapables d'agir.
- Pour finir, surveillez attentivement les zones qui sont protégées par vos Couvercles de poubelle. Dans le feu de l'action, on les oublie souvent et c'est à vous de défendre vos intérêts si une manœuvre interdite est tentée, de manière totalement fortuite bien entendu, par un des autres joueurs.

Le bras de fer

Chacun dispose d'un nombre, entre 1 et 3, de barrettes numérotées. L'attaquant en aura un nombre Na, le défenseur Nd. L'attaquant choisit en secret Na chiffres entre 1 et 8 qu'il cache dans sa main, le défenseur en choisit Nd. Les barrettes sont dévoilées simultanément.
Chaque chiffre choisi par le défenseur annule le chiffre identique de l'attaquant. L'attaquant disposera alors d'un nombre de points-action correspondant au total des barrettes non annulées restantes.
Par exemple, l'attaquant à 2 (Na=2) barrettes et le défenseur 3 (Nd=3). L'attaquant choisit les chiffres 5 et 7, et le défenseur les chiffres 6, 7 et 8. Le 7 est annulé, donc l'attaquant aura 5 points-action ce tour-ci. A l'opposé, si l'attaquant a 3 barrettes et le défenseur 2 seulement, et que l'on imagine les mêmes choix (6, 7 et 8 pour l'attaque contre 5 et 7 à la défense), l'attaquant disposera de 6+8, soit 14 points-action.
Il est possible de choisir, en attaque, plusieurs fois le même chiffre.
Ainsi, en reprenant notre exemple, si l'attaquant prend les chiffres 6, 6 et 7 alors que le défenseur riposte avec 6 et 7, il ne restera aucun point-action à l'attaquant.
C.Q.F.D.

S'il faut conclure

Ludodélire nous livre encore un des jeux dont ils ont le secret. Il s'agit d'un lointain cousin à la fois du go et du morpion, d'où le hasard est exclus, intellectuel et fun à la fois. Vous pourrez y jouer sans faire intervenir la moindre parcelle de discussion entre bandes, mais il devient réellement intéressant quand tout est sujet à négociation. Avec une dose de mauvaise foi conséquente, vous deviendrez le chef du terrain vague, celui dont on se méfie au coin de la rue, un vrai, un dur, un tatoué.

André Foussat

[1] *Auteur, entre autres, des aventures extraordinaires d'Adèle Blanc-Sec et d'adaptations de romans policiers de Léo Mallet.*

La guerre des Héros

Warplaying ou rolegaming ?



Mon père, ce pion au regard si doux, me dit : « Va bouter les dragons hors de la passe ! »

Conçu à une époque où les aventuriers de l'imaginaire commençaient à peine à explorer des souterrains encombrés de sauriens cracheurs de flammes, *Dragon Pass* fait partie de ces wargames hybrides de la fin des années 70 qui se situent exactement à la frontière des simulations historiques et des jeux de rôle. Ressuscité en français sous le titre de *La guerre des Héros*, ce grand ancêtre nous rappelle que, décidément, l'Âge d'Or avait parfois du bon...

L'AVIS DE CASUS BELLI

On apprécie

La dimension épique ; la variété des scénarios.

On regrette

Les règles assez complexes et touffues.

L'histoire de la poule et de l'œuf

Si un wargame a donné naissance au premier jeu de rôle, le « rejeton » a vite donné des idées aux concepteurs de simulations militaires. C'est ainsi qu'on a vu apparaître dans les années 70 deux grandes catégories de wargames fantastiques, très différentes, malgré d'apparentes similitudes de formes :

— Les « camouflés », qui se bornaient à donner des noms fantaisistes à leurs unités, alors que les règles elles-mêmes restaient d'un classicisme de bon aloi.

— Les « originaux » qui, sans renier les principes de base des simulations historiques, s'attachaient à privilégier les « héros sur le terrain », tout en essayant de traiter les problèmes posés par la magie avec un maximum de réalisme.

La guerre des Héros relève nettement de cette seconde catégorie. Car si ses règles reprennent certains concepts qui ont toujours fait la joie des napoléoniens (ex. : les zones de contrôle), elles ne se contentent pas de plaquer un contexte médiéval-fantastique sur des mécanismes standard. Au contraire, elles recherchent autant que possible l'originalité et l'exotisme, au prix d'une complexité... non négligeable.

Paradoxalement, si le cadre choisi pour les affrontements est l'univers de RuneQuest, ce wargame qui dépeint les combats qui opposèrent l'Empire lunar au Sartar dans la région de la Passe du Dragon est antérieur à ce qui devait devenir le second grand jeu de rôle américain. Il est d'ailleurs fascinant de le considérer comme une sorte « d'ébauche » et de repérer tous les points communs qui allaient par la suite être développés pour le plaisir des rôlistes. -

Plus beau, mais identique

Dans l'édition française de *Dragon Pass*, tout a été changé... sauf les règles. Celles-ci sont en effet scrupuleusement identiques à la version originale américaine et bénéficient d'une traduction tout à fait honorable. Les gens d'Oriflam tiennent d'ailleurs à aviser les RuneQuesteurs intégristes que si l'historique présenté dans le jeu n'est pas totalement conforme à celui qu'ils connaissent, c'est tout simplement parce que Greg Stafford, le concepteur, n'a jamais cessé de remanier et de peaufiner ses propres créations, quitte pour cela à modifier sensiblement ses premières idées.

Admirons un court instant l'illustration de Gassner qui orne la boîte avant d'ouvrir celle-ci...

La carte en deux parties, imprimée sur du carton souple, représente – bien évidemment – la région de la Passe du Dragon. Elle est tout simplement superbe. Les détails du terrain et des reliefs s'intègrent parfaitement à la grille d'hexagones, ce qui évite aux joueurs des querelles incessantes quant à savoir si telle ou telle unité se trouve au sommet d'une déclivité ou en bas. Ce genre de détail a parfois son importance.

Les pions (plus de 300) sont également splendides et leurs illustrations ont été soumises à l'approbation des grands maîtres de Chaosium afin de s'assurer qu'elles respectaient parfaitement l'esprit du jeu. Ils représentent aussi bien des unités classiques (ex. : cavalerie de Bout du Monde), que des individus exceptionnels (ex. : le nécromancien Délecti), des monstres (ex. : géants et dragons) ou des « forces » (ex. : esprits). S'ils ne sont pas à proprement parler « recouverts » de chiffres et de nombres, les divers facteurs (combat, mouvement, portée... et magie) qui les différencient emploient toutefois un système de codes assez complexe à maîtriser au départ. Ainsi, les valeurs changent parfois de sens selon qu'elles sont soulignées, entre parenthèses, etc. C'est à ce niveau aussi que se situe la dimension « rôle » du jeu.

Deux fiches cartonnées regroupant les tables les plus importantes, ainsi qu'un compteur de tours accompagné de divers tableaux, complètent le matériel fourni dans la boîte.

Attention : règles imposantes !

Les règles ne font pas moins de 40 pages. Très denses, elles fourmillent d'options, d'exceptions, de précisions et autres variantes. Pas de doute, *La guerre des Héros* ne s'adresse pas à des novices. Même si le traducteur s'est attaché à éviter toute ambiguïté dans

Héros

leur énoncé, la masse des points à mémoriser est assez conséquente.
Pourtant, il ne faut pas se laisser aller au découragement lors de la première lecture, car il est tout à fait possible de ne jouer qu'avec une partie des règles. Les scénarios proposés ont d'ailleurs été conçus de manière à permettre une découverte progressive de tous les mécanismes du jeu.
Un conseil pour les débutants : lisez une fois les règles, puis lancez-vous aussitôt dans le premier scénario (*La mère de toutes les batailles*). Même si vous êtes obligés de compulser le livret en cours de partie, vous réaliserez vite que ce jeu n'est pas très compliqué, il est seulement riche. Nuance !

Séquence de jeu

Pour les simulations de ce genre, une description de la séquence de jeu est souvent plus parlante qu'une étude des mécanismes de base. Nous allons donc la passer en revue avant de revenir sur certains points importants.
1) Phase diplomatique. Ne vous méprenez pas, *La guerre des Héros* n'est pas un jeu diplomatique à proprement parler. Employée uniquement dans les scénarios les plus ardus, cette phase permet aux joueurs de gagner à leur cause diverses troupes et êtres « indépendants ». Grâce à un système d'enchères assez amusant, ils peuvent ainsi adjoindre à leur armée de précieux auxiliaires.
2) Phase des événements aléatoires. Bien qu'optionnelle, cette phase ajoute une véritable dimension épique aux parties. Deux dés lancés sur une table prévue à cet effet suffisent pour que les joueurs se retrouvent confrontés à « l'imprévisible ». La guerre, c'est aussi ça.
3) Phase des joueurs. Nous entrons dans le vif du sujet. Les joueurs, à tour de rôle, doivent passer par les étapes suivantes...
A. Déplacement des unités sujettes à des mouvements aléatoires.
B. Tentatives visant à gagner de nouveaux alliés.
C. Mouvement des troupes du joueur actif.
D. Le joueur actif peut utiliser les pouvoirs spéciaux dont disposent certaines de ses unités.
E. Combat. Le joueur actif assigne les esprits et agents de ses magiciens à certains affrontements, avant de décider quelles unités seront impliquées dans ses attaques. Ensuite, les combats se résolvent ainsi :
1) Déclaration ; 2) Magie chaotique ; 3) Magie physique 4) Magie de l'esprit ; 5) Tirs ; 6) Mêlées ; 7) Avances après combat.
Une fois tout cela accompli, le joueur actif peut encore assigner les esprits des magiciens disponibles au soutien magique de ses troupes.
F. Ralliement. Les unités actives qui étaient désorganisées (valeurs réduites) en début de phase retrouvent leurs pleins potentiels.
Une fois que tous les adversaires ont été « actifs » une fois, on commence un nouveau tour.
Pas besoin d'être grand clerc pour constater que cette séquence assez longue exige un minimum de méthode de la part des joueurs. Sa relative complexité est toutefois un leurre, car chaque scénario propose une séquence plus ou moins abrégée adaptée à la situation simulée.

Magies de bataille

Si l'on fait exception des pouvoirs spéciaux dont disposent certaines unités et de la « magie runique » (qu'il serait trop long de détailler ici), trois formes de magie sont employées lors des combats.
— La magie chaotique. C'est la plus simple. Quand ils sont engagés dans un affrontement, les pions considérés comme « chaotiques » ont la particularité d'éliminer automatiquement des unités adverses. Aucun jet de dé n'est alors nécessaire.
— La magie physique. Divers magiciens possèdent des « agents physiques » (ex. : météores, vent, etc.) qui combattent exactement comme des unités normales, à la différence près qu'ils ne peuvent pas être éliminés du fait de leur nature particulière.
— La magie de l'esprit. D'autres magiciens ont des esprits qu'ils peuvent engager dans les batailles. Ces entités combattent à l'aide de leur facteur de magie (et non leur facteur de combat), mais la résolution des affrontements se fait de manière tout à fait classique. Les esprits, eux, peuvent être éliminés.

Combats physiques

Les tirs de projectiles, qui sont résolus avant les corps à corps (mêlée), n'appellent aucun commentaire particulier. Très utiles pour affaiblir les unités adverses, ils sont résolus de manière tout à fait classique.
Les mêlées, en revanche, présentent plusieurs originalités qui méritent d'être signalées, car elles font de chaque combat un véritable « jeu dans le jeu » et permettent toutes sortes d'astuces tactiques.
● Avant chaque bataille, les adversaires ont la possibilité de réorganiser leurs empilements afin de n'engager que certaines de leurs forces dans le combat. Celles-ci doivent alors être placées sur le dessus de l'empilement.
● Les unités de l'attaquant qui ne participent pas directement à une bataille peuvent (c'est même recommandé) être « gardées en réserve ». Dans ce cas, si elles doivent subir des pertes, elles bénéficieront des avantages défensifs associés au terrain qu'elles occupent (un avantage dont ne bénéficient pas les troupes qui participent activement à l'affrontement).
● Le défenseur peut faire battre en retraite certaines de ses unités avant la résolution d'un combat. Cela revient à dire qu'il peut faire reculer d'un hexagone une partie de ses empilements, afin que les troupes en question ne soient pas affectées directement par une attaque. Tous les types de combats sont résolus de la même manière. On additionne les facteurs de combat (ou de magie pour les esprits) des unités attaquantes, puis on lance un dé sur la Table d'Attaque afin de déterminer les pertes de l'adversaire. Même si divers modificateurs doivent être pris en compte (commandement, terrain, etc.), ce système est d'une simplicité enfantine.

Héros et autres ...

Les unités de *La guerre des Héros* sont d'une grande diversité. Aux côtés des habituels cavaliers et fantassins, on trouve des géants, des dinosaures, des canards (!), des magiciens, des guêpes, etc.
Il existe aussi des « héros », des individus tellement exceptionnels qu'ils valent une légion en combat ! Mais ceux-ci ne sont rien à côté des « quêteurs héroïques », des personnages quasi mythiques accompagnés « d'amis » spécifiques qui accroissent leur efficacité (déjà phénoménale) lors des combats...
Citons : la Chauve-Souris pourpre dont la puissance varie en fonction des phases de la lune, les Maîtres des Tempêtes capables de provoquer de terribles intempéries, le sorcier Délecti qui peut lever une armée de zombies, etc.
Tous ces combattants hors du commun donnent un cachet unique aux parties. Celles-ci se transforment d'ailleurs rapidement en « jeu de rôle multipersonnage », à tel point qu'on se surprend, une fois la poussière du champ de bataille retombée, à commenter avec passion les péripéties qui ont émaillé les affrontements.

Comment ça se joue ?

Une fois surmontée la crainte d'oublier des règles essentielles lors des premières parties, *La guerre des Héros* se révèle très agréable à pratiquer. La carte est vraiment belle et les illustrations des pions sont très évocatrices. Le plaisir de jouer ne cesse d'augmenter de tour en tour. Une qualité rare !
Au chapitre des critiques, on déplorera le fait qu'il n'y ait pas de limite au nombre de pions que peuvent contenir les empilements. Munissez-vous par conséquent d'une pâte collante quelconque (ex. : Patafix) afin de vous éviter des crises de nerfs en cas d'éternuement intempestif.
Personnellement, je regrette aussi que les effets des terrains et les divers codes notés sur les unités n'aient pas été récapitulés sur la fiche d'aide de jeu. Il est toujours un peu fastidieux d'avoir à compulser le livret de règles en cours de partie.

Conclusion

La guerre des Héros est un jeu passionnant, même s'il exige quelques efforts pour révéler toutes ses richesses. Il s'adresse autant aux wargameurs accomplis désireux de changer d'univers, qu'aux passionnés de RuneQuest tentés par les simulations militaires.
Son seul défaut tient à la complexité de ses règles et au fait que celles-ci ne sont pas organisées de manière très « pédagogique » (on est très loin des techniques de rédaction développées à la même époque par SPI !).
Les novices seront sans doute un peu perdus au départ, mais s'ils s'en donnent la peine, ils découvriront un jeu unique qu'ils pourront pratiquer pendant des mois sans se lasser.
Oriflam laisse entendre que *La guerre des Héros* pourrait bien être le premier jeu d'une série employant des règles similaires. On attend la suite !

Jean Balczesak

FICHE TECHNIQUE

***La guerre des Héros* est la version française éditée par Oriflam du wargame *Dragon Pass* conçu par Chaosium. *Auteurs* : Robert Corbett et Greg Stafford. *Matériel* : une carte cartonnée de 64x60 cm, 300 pions, un bandeau « compte-tour », un livret de règles de 48 pages et deux fiches d'aides de jeu. *Scénarios* : neuf scénarios dont la durée varie de une heure... à plusieurs jours. *Nombre de joueurs* : de 2 à 3. Prix : environ 260 F.**

Wargame

ÉPREUVE DU FEU

1940 –

GMT Games aime bien se pencher sur des opérations relativement délaissées par les autres. *Victory in the West – Plan Yellow – The french campaign 1940* (quel titre à tiroirs !) traite des six semaines qui ont vu l'effondrement de l'armée française (plus les armées belge et hollandaise et le corps expéditionnaire britannique) lors de la première véritable guerre-éclair à l'échelle stratégique. Mais surtout, le jeu nous permet d'introduire des variantes dans les données de départ.

Du bon matériel

A l'ouverture, la boîte apparaît copieusement remplie. 720 pions et marqueurs très colorés, de bonne qualité, portant les classiques symboles Otan. Les unités sont pour la plupart des divisions d'infanterie et des régiments blindés. Leurs caractéristiques sont très lisibles : attaque-défense-mouvement (sur fond blanc pour les unités motorisées), plus une valeur d'empilement et un indice d'efficacité, allant de 1 à 8 (1 à 5 pour la quasi-totalité des Alliés, 4 à 8 pour les Allemands…). Pas la moindre silhouette de véhicule, dommage : quelques B1 bis et Pzr III auraient fait bien sur la carte. Un bon point en revanche, la présence de sachets en plastique bien commodes pour ranger les pions.

La carte est agréable, très lisible, imprimée en deux parties (1 m x 50 cm, 55 cm x 40 cm) sur papier. Les habituelles coquilles commises par les Américains quand ils écrivent les noms des villes françaises sont présentes, normal ! Il faut y ajouter pas moins de cinq fiches d'aide de jeu, quatre pages de notes du concepteur, huit pages d'exemples de jeu et d'historique remontant aux enseignements de la Première Guerre mondiale, un dé à dix faces et, bien sûr, la règle.

Des bases classiques

Ladite règle totalise 32 pages bien remplies. Chaque point est expliqué de façon très détaillée et beaucoup sont agrémentés de commentaires historiques. L'ensemble repose sur de solides bases classiques, remontant à l'antique *Panzergruppe Guderian*, c'est-à-dire à une bonne quinzaine d'années ! Mais c'est dans les vieux pots…

La séquence de jeu est explicite. Après un segment Météo, un segment Ravitaillement, un segment Réorganisation/Renforts et un segment Aviation, vient enfin le segment Opérations. Celui-ci voit se succéder le tour allemand et le tour allié, chacun comprenant une phase de mouvement, une de combat et une d'exploitation, réservée aux unités motorisées. Si cela ne vous dit rien, c'est que vous êtes nouveau dans le wargame ! Comme dans ce bon vieux *Panzergruppe Guderian*, une pile d'unités qui bougent en même temps peut déborder l'adversaire, c'est-à-dire attaquer tout en bougeant (*overrun*). Encore faut-il que ces unités soient aptes au Blitzkrieg, ce qui est le cas des Panzerdivisionen bien sûr, mais d'aucune autre unité, sauf si l'on joue l'option où De Gaulle a été écouté par le GQG français. Lorsque l'aviation appuie une telle attaque, elle est dénommée « attaque Blitzkrieg ».

L'empilement est en général raisonnable : deux divisions, ce qui représente de deux à six pions. L'examen des piles ennemies est restreint par les règles. Les zones de contrôle sont de type semi-rigides : il faut 1 point de mouvement pour y entrer et 2 pour en sortir. Comme, en dehors des quelques divisions françaises les plus nulles, tout le monde a au moins 6 p.m., mieux vaut ne pas laisser trop de trous dans le front.

Les combats sont résolus de façon standard, avec des décalages de colonne et des modifications de dé en veux-tu en voilà. Notons les décalages pour les points d'aviation et pour le soutien d'artillerie (représenté par la participation d'un Q.G. voisin), et le bonus d'intégrité divisionnelle. Une bizarrerie vexante : les zones fortifiées allemandes sont plus fortes que les françaises (deux colonnes de décalage contre une).

Les résultats des combats comportent des tests de panique, qui concernent surtout les unités alliées et peuvent leur coûter des pas de pertes. De telles pertes se traduisent aussi par l'apparition de réfugiés, l'une des grandes originalités du jeu, nous y reviendrons.

Beaucoup d'unités (les divisions d'infanterie notamment) sont remplacées par des pions « cadres » lorsqu'elles ont subi deux pas de pertes. Il est intéressant de noter que l'efficacité de ces restes est supérieure à celle de la division au complet, ce qui est historiquement réaliste.

Les panzers sont fatigués

Le mouvement de réaction permet au défenseur de… réagir après un combat. Si le dé du combat est inférieur ou égal à l'indice d'efficacité du Q.G. contrôlant les défenseurs, une division peut bouger d'un ou deux hexagones (et la 7e Pzr de Rommel peut toujours réagir de trois hex. !).

Les réfugiés sont un autre des points originaux du jeu. L'entrée des Allemands dans les grandes villes alliées, les bombardements de terreur (comme à Rotterdam) et la panique des unités alliées peuvent provoquer l'apparition de réfugiés. Ceux-ci ralentissent le mouvement et obligent les unités alliées qui les traversent à effectuer un test de panique, dont les conséquences peuvent être catastrophiques.

Encore plus original peut-être : la fatigue des Panzers. Au bout de deux semaines de combat (huit tours), le joueur Allemand doit décider une halte, non à cause de la stupidité de Hitler, mais parce que les fragiles engins blindés de ce début de la guerre ont un urgent besoin de réparations. S'il ne le fait pas, il risque de s'en repentir (ses unités tombent littéralement en morceaux). Evidemment, si le joueur Allié a encore la possibilité de profiter de ce répit, la suite de la partie peut être différente de l'Histoire…

Le ravitaillement est acheminé par l'intermédiaire des Q.G. Les unités non ravitaillées, outre diverses avanies, voient leurs capacités d'attaque et de défense divisées par deux.

Les deux camps peuvent « réparer » les unités ayant perdu un pas avec des points de remplacement.

L'aviation peut mener quatre types de mission : appui, interdiction (du mouvement adverse), attaque au sol et bombardement (de ponts, de villes). Dans toutes ces missions, les Allemands sont très largement favorisés. La règle d'usure (18.52) leur est même un peu trop favorable, étant donné le grand nombre d'avions allemands abattus pendant la campagne de France (environ un millier, mais oui !).

L'AVIS DE CASUS BELLI

On apprécie

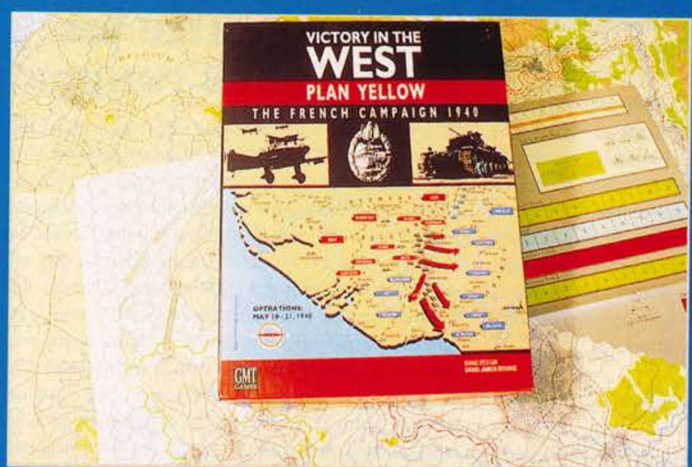
Le sujet et la façon dont il est traité, sans tomber dans la glorification du surhomme vert-de-gris, mais en montrant les faiblesses issues de plusieurs années de politiques pusillanimes. La clarté des règles, leur logique et leur réalisme.

On regrette

La complexité peut-être inutile de certaines règles (l'aviation notamment). L'attribution de points de victoire à l'Allemand si l'Allié choisit des options favorables.

Victory in the West

L'invention de la Blitzkrieg



Parachutages, destruction de ponts, « coups de main » (en français dans le texte) pour s'emparer des ponts avant leur destruction épicent encore le jeu. Les Allemands peuvent tenter de prendre le fort d'Eben-Emael (ou un autre); les Français peuvent déclarer Paris ville ouverte, ce qui leur vaut un tas d'embêtements, mais empêche les Allemands de marquer 50 points s'ils attaquent la capitale.

Qui gagne ?

Trois scénarios historiques sont proposés. Le premier est un scénario d'entraînement de 2 tours étudiant l'invasion de la Hollande. Le second est un scénario d'entraînement avancé de 12 tours sur le « coup de faucille » des Panzers. Le troisième dure 21 tours (ou jusqu'à la capitulation de la France). Dans celui-ci, les conditions de victoire sont telles que, pour remporter une victoire, le joueur Allemand doit forcer Hollandais, Belges et Français à capituler, ET détruire une quantité notable de Britanniques. Ce qui peut paraître sévère, mais est très historique.

Mais le plus intéressant est certainement d'utiliser les scénarios d'histoire alternative, que vous pouvez créer par douzaines en utilisant les options. Le plus simple d'entre eux se contente de postuler que les unités alliées ne sont pas tenues par le plan Dyle, qui les oblige à se précipiter en Belgique aux premiers tours de jeu (obligations de la règle 27.36). Les autres permettent d'explorer les effets possibles de diverses améliorations apportées à l'équipement, à la doctrine de combat ou à la structure de commandement des Alliés. Malheureusement, le concepteur n'évoque pas la possibilité d'une simple amélioration du moral de l'ensemble des troupes françaises, telle qu'une propagande plus fine et surtout une attitude politique et stratégique plus énergique durant les premiers mois de la guerre auraient pu la produire. Pour simuler cela, il suffirait de supprimer l'existence des réfugiés et de ne pas faire subir de pertes aux troupes françaises lors des jets de dé sur la table de Panique. La liste des options est cependant très intéressante.

L'histoire au choix

— Ligne Maginot étendue et/ou renforcée
— Meilleure coopération belge, voire alliance des Belges avec les Anglo-Français (impossible si la ligne Maginot est étendue)
— Mécanisation de la cavalerie française
— Concentration des blindés français
— Parachutistes français
— Motorisation de l'infanterie française
— Meilleur entraînement des divisions de réservistes français de classe B
— Amélioration de l'aviation française
— Plus de DCA française
— Plus d'antichars français
— Réorganisation du commandement français
— Guerre-éclair (la Blitzkrieg en version française)
— Pas d'opération Narvik
— Pas d'armée d'Afrique
— Lightning War (la Blitzkrieg en version anglaise)

Il faut y ajouter la possibilité d'inonder la zone centrale de la ligne Maginot, ce que le temps très sec de l'époque avait rendu impossible.

Mais il faut noter ici que l'usage de ces options donne des points de victoire à l'Allemand. Attention ! Dites-vous bien que ce sont des PV pour le joueur, non pour Hitler. Si l'aviation française avait été mieux développée, cela n'aurait en aucune manière rendu la victoire allemande possible à moindre frais. En pratique, pour que l'Allemagne remporte, en ce printemps 40, une réelle victoire, il aurait vraiment fallu que le Bénélux et la France capitulent, et que les Britanniques soient décimés. Contrairement aux buts envisagés par Hitler dans la première version de son plan d'attaque, envahir le Bénélux et s'emparer du nord de la France n'aurait pas suffi pour forcer les Alliés à la négociation. Imaginez le front stabilisé fin 1940 sur les lignes de 14-18 : un cauchemar pour n'importe quel joueur Allemand à World War II ou World in Flames...

En fin de compte, le concepteur (Mr Ritchie, David James de ses prénoms) paraît avoir parfaitement atteint ses buts de guerre – heu, de jeu – tels qu'il les énonce dans ses excellentes notes.

1 - Illustrer la naissance de la guerre-éclair. Jamais en effet la Blitzkrieg (les blindés massés en pointe, l'aviation à leurs côtés) n'avait été mise en œuvre à l'échelon stratégique.

2 - Tout est dans la manière. Autrement dit, c'est l'emploi des blindés et des avions qui fait la guerre-éclair, non leur nombre ou la qualité du matériel (bien qu'ils puissent y contribuer...).

3 - Surmonter le stress. La guerre-éclair met à rude épreuve les nerfs des attaquants comme ceux des défenseurs. Le premier qui craque a perdu.

4 - L'importance d'être Hermann. Sans l'avion, le blindé se sent bien triste, comme les Tigers et autres Panthers l'apprendront à leurs dépens quatre ans plus tard.

5 - Pas de fatalité. Le drame de 40 n'était pas une tragédie grecque, son issue n'était pas fatale et elle a essentiellement été causée par l'inaptitude des hommes placés à la tête des armées françaises. Bien sûr, il y avait des raisons pour que de tels hommes, aux mentalités forgées par la Première Guerre, se soient retrouvés à ces postes, des raisons politiques et historiques. Mais la France en elle-même n'était pas vouée à la défaite, au contraire de ce que l'on observe si régulièrement dans les jeux grand-stratégiques sur la Deuxième Guerre mondiale.

Pour terminer, il est instructif de voir cette histoire, la nôtre après tout, avec des yeux américains. Selon le concepteur, c'est la victoire allemande, avec toute sa brutalité, qui a catapulté les États-Unis dans la préparation active de la guerre, commençant à forger l'instrument industriel de la victoire. D'où l'avènement des USA comme superpuissance numéro un (puis superpuissance unique), et la domination de la politique de Washington sur le monde actuel, comme celle de l'*american way of life* sur notre quotidien... Rommel frayant la voie à *Jurassic Park*, qui l'eût cru !

Frank Stora

FICHE TECHNIQUE

Wargame en anglais édité par GMT Games.
***Sujet* : la campagne de France, du 10 mai au 22 juin 1940.**
***Matériel* : carte sur papier en deux parties, 720 pions et marqueurs, 5 fiches d'aides de jeu, un dé à 10 faces, règles et Cie.**
***Echelles* : 2 jours par tour ; 11 km par hexagone. Système de règles classique, mais « complexifié » par une foule de finesses très utiles au réalisme mais exigeant une étude approfondie. Très nombreuses options d'histoire « parallèle ».**
***En deux mots* : un achat quasi automatique pour tous les belliludistes français voulant comprendre ce qui est vraiment arrivé en ce printemps 40 (sur le plan militaire du moins, car sur le plan moral et politique, c'est une autre affaire). En fait, le jeu est même recommandé à des non-joueurs désirant étudier cette période.**

Kampfgruppe Peiper I

Un module historique pour ASL



Dans la série des modules historiques pour ASL, voici *Kampfgruppe Peiper* qui propose de recréer un épisode de la bataille des Ardennes.

L'argument

Décembre 1944, l'Allemagne est aux abois. Le Führer choisit de frapper un grand coup et de repousser les Alliés occidentaux qui sont aux frontières du Reich. De puissantes forces blindées sont rassemblées près des Ardennes belges. Leur mission? Bousculer les Américains qui leur font face et foncer jusqu'à Anvers, principal port de ravitaillement allié. Un groupement d'élite de la SS, dirigé par le lieutenant-colonel Peiper, est en pointe, chargé de s'emparer d'un maximum de ponts...

Le matériel

Kampfgruppe Peiper I contient:

- Une grande carte (en deux parties) représentant les environs du village de Stoumont.
- 436 pions (juste de quoi augmenter vos stocks de squads et de véhicules en prévision des gros scénarios de la campagne).
- 4 scénarios (Mauvais signe! On est passé d'un standard de 10 scénarios par module à 8, et maintenant Avalon Hill semble estimer que même 8 c'est trop!), qui vont du minuscule (3 squads contre 4) au moyen (une douzaine de squads de chaque côté).
- De nouvelles règles (chapitre P): 4 pages présentant des types de terrain spécifiquement ardennais (pentes douces, forêts de pins, clôtures barbelées...) et 16 pages de règles de campagne (gestion des unités, «achat» de renforts, intertours, etc.).

La campagne

Les vétérans de *Red Barricades* (précédent module historique traitant de Stalingrad) n'auront pas de mal à s'adapter. Les grands principes sont identiques, seuls quelques points spécifiques ont été modifiés ou rajoutés (par exemple les Allemands souffrent d'une pénurie de carburant). Dans *Red Barricades* un scénario correspond à un jour tandis que dans *Peiper* c'est une tranche de huit heures (il sera donc difficile d'éviter les scénarios de «nuit»).

L'idée est de jouer un certain nombre de scénarios (8 d'affilée pour la campagne n° 1) logiquement liés. Les survivants de chaque scénario ont le droit de participer au scénario suivant, et le terrain conquis reste aux mains du dernier occupant. Un certain nombre de points «d'achat» permet de refaire ses forces entre les scénarios et des règles spéciales permettent de gérer la récupération ou la réparation du matériel, l'évacuation des blessés ou des prisonniers ainsi que divers problèmes d'intendance à la fin de chaque scénario (lesquels sont d'une durée variant de 6 à 10 tours et soumise à un jet de dé). La dimension introduite par le jeu de campagne est donc celle de la gestion des forces sur le long terme. Rien ne sert de gagner un scénario donné pour au bout du compte perdre la partie.

Par ailleurs, chacun des camps disposant d'un «budget» pour composer ses forces, nul ne sait ce qu'il va réellement rencontrer sur le champ de bataille (mon adversaire aura-t il de l'artillerie? des blindés lourds? Comment pourrai-je le contrer?). D'où un certain «brouillard de la guerre» qui contraste agréablement avec les scénarios standard de *Squad Leader* où l'ordre de bataille de chaque camp est connu à l'avance...

Cette dimension supplémentaire se paie bien entendu. Le temps de jeu n'est pas rallongé, par contre celui de la préparation de chaque scénario augmente grandement. Il faut planifier, organiser son budget, préparer son placement en tenant compte des diverses options possibles de l'adversaire...

Peiper contre les Barricades rouges

Le premier module historique d'*ASL* avait quelques défauts. D'abord, la quantité de pions devenait vite ingérable. L'Allemand pouvait potentiellement aligner 350 squads (3500 hommes), 80 véhicules, 30 canons et quantité d'armes légères (sans compter Stukas et artillerie hors carte). Le Soviétique n'était pas en reste avec un potentiel de 500 squads, 26 blindés, 46 canons. Certes, vu le caractère très meurtrier des combats, ces maximums n'étaient jamais atteints, mais on arrivait rapidement dans la tranche des 80-100 squads de chaque côté (pour mémoire, les plus gros scénarios classiques d'*ASL* comptent en général une trentaine de squads par camp). *Peiper* est plus raisonnable, puisque le potentiel maximum de l'Allemand est d'une quarantaine de squads et celui de l'Américain d'une soixantaine.

Ensuite, l'équilibre de *Red Barricades* semble douteux. Face à la puissance de feu supérieure des Allemands la défense soviétique a bien du mal à tenir. Compte tenu de la concentration élevée de troupes, l'Allemand n'a aucun mal à obtenir une percée dans le secteur de son choix, percée qui s'avère en général décisive. Peiper, de part la nature des combats (combats mobiles, moins de batailles rangées) semble plus serré (mais j'avoue ne pas avoir suffisamment testé *Peiper* pour donner un avis définitif sur le sujet).

Enfin la nature relativement statique et extrêmement meurtrière des combats de *Red Barricades* avait de quoi lasser. *Peiper* offre une plus grande variété de terrains et de situations. En bref, dans Red Barricades il ne faut compter que sur la force brute, tandis que dans *Peiper* il faut ruser et manœuvrer.

Peiper II, le retors

Marketing oblige, la suite de *Peiper* est déjà prévue. D'ailleurs vous ne pourrez jouer qu'une seule des trois campagnes proposées dans *Peiper* puisque pour les deux autres il vous faut les cartes de... *Peiper II*!

Disons aussi que le matériel est de la (bonne) qualité *ASL*, que *Peiper* doit beaucoup à un «ASLien» belge de renom, Philippe Léonard, et que les aspects historiques ont été soigneusement étudiés. Or donc, si la bataille des Ardennes vous intéresse et/ou que le principe d'un jeu de campagne aux dimensions humaines vous attire, *Peiper* vous plaira. Si ces deux caractéristiques vous laissent de marbre, votre *ASL* de base suffira amplement à occuper votre espace-temps ludique.

Omar Jeddaoui

L'AVIS DE CASUS BELLI

On apprécie: la possibilité de jouer en campagne.

On regrette: l'absence d'explications historiques.

FICHE TECHNIQUE

Extension en anglais pour ASL; éditée par Avalon Hill. *Matériel*: carte de 77x112 cm, 436 pions, 4 scénarios, 3 campagnes (4, 8 et 13 parties respectivement), 20 pages de règles. *Prix*: environ 260 F.

ARMES EN LATEX

POINTS DE VENTES

*** FIG'S; TEL. 19 32. 2. 512 02 80**
5, Rue des grands Carmes - 1000 Bruxelles

*** NEOLUDIC; TEL. 19 32. 2. 511 96 12**
91, Rue de Flandres - 1000 Bruxelles

*** AU VIEUX PARIS; TEL. 19 41 22. 734 25 76**
1, Rue de la Servette - 1201 GENEVE

*** CELLULES GRISES: TEL. 64 97 81 74**
2, Centre commercial EURY - 91400 EURY

*** JEUX DESCARTES: TEL. 1 43. 26 79 83**
52, Rue des Ecoles - 75005 PARIS

*** COBRA LOISIRS: TEL. 1 47 37 67 48**
26, Rue de Paris - 92110 CLICHY

*** AU CLERC DE DUNE: TEL. 35 41 71 91**
92, Rue du docteur Vigné - 76600 LE HAVRE

*** DÉ A 3 FACES: TEL 49 41 52 10**
35, Rue Edouard Grimaud - 86000 POITIERS

*** DÉ D'YS: TEL. 35 15 47 46**
Passage de la Petite Horloge,
16, Rue de Rebec - 76000 ROUEN

*** ROCAMBOLES: TEL. 20 55 67 01**
41, Rue de la Clef - 59800 LILLE

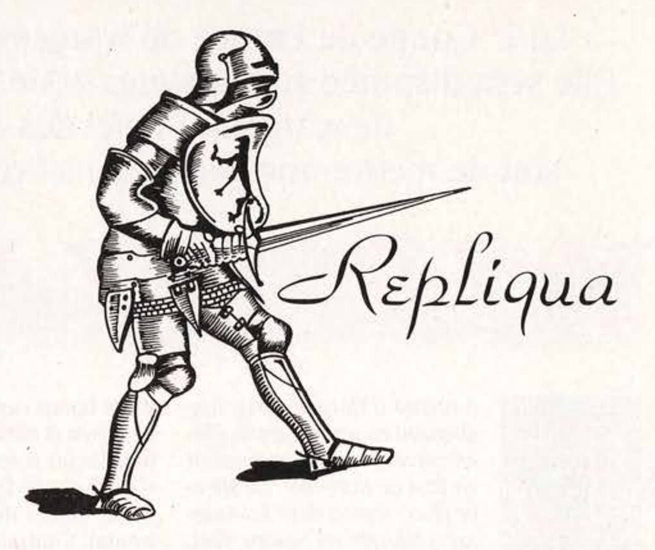
*** 4ème DIMENSION: TEL. 69 24 40 08**
23, Rue V. Hugo - 91260 JUVISY

*** CELLULES GRISES: TEL. 1 64 09 21 36**
5, Rue Guy Baudoin - 77000 Melun





TEL & FAX: (32) 2. 374 96 60



Spécialiste
de la réplique d'armes anciennes

14, rue des Ecoles
75005 Paris
Tél. : (1) 43 54 33 46





Paintball : Numéro 1 de l'occasion sur Paris.

Stock important Games Workshop

Figurines peintes ; tables d'initiations gratuites ; démos et concours de jeux et peintures ; figurines Mithril.

Et ne vous embêtez plus à rentrer dans les embouteillages parisiens !

Cobra Loisirs est près du métro Porte de Clichy.

26, rue de Paris 92110 Clichy
Tél : 47 37 67 48 Fax : 47 37 48 15
Ouvert du mardi au samedi de 10h30 à 20h
et le lundi de 14h à 20h.



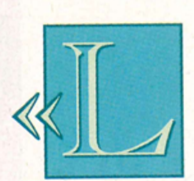
Réservez-le en téléphonant à
Isabelle Blanchard *au*
16 (1) 46. 48. 49. 71.

BELLISSIMO

La Ire Coupe de France de wargame aura lieu les 11, 12 et 13 mars 94 à la mairie Elle sera disputée sur *Hastings-1066*, le jeu en encart du hors-série *Jeux de stratégie* de wargame. Voici des conseils qui vous permettront, soit de défendre soit de mettre une flèche dans l'œil de tout Saxon qui ne reconnaîtrait pas votre

Hastings





«Le regard d'Harold passa longuement en revue l'armée des envahisseurs, qui se rangeait en face de la sienne. Un silence glacé régnait dans les rangs immobiles de ses Saxons. Puis, il observa une dernière fois les contreforts de la colline de Senlac: pas un pied de terre de la crête qui ne soit occupé par l'un de ses fiers houscarls, pas un seul interstice par où se faufiler dans le mur que formaient leurs boucliers! Sur les flancs de la colline, la brume matinale ne se dissipait que pour laisser apparaître de boueux ruisseaux se faufilant entre d'épais buissons. La nature, formant comme deux boucliers, devait dissuader les cavaliers ennemis de tenter d'envelopper ses forces. La vague normande devait venir se briser contre la falaise saxonne.

Le roi sourit enfin et fit un signe confiant à Gyrth et Leowfin. Ses deux frères, rassurés, brandirent alors leurs armes en rugissant. Et comme lors de la bataille de Maldone, dans un même mouvement, toute l'armée fit de même. Puis les houscarls se mirent à cogner en rythme leurs haches contre leurs boucliers, dans un fracas effrayant.

Ce défi manifeste sembla faire hésiter les rangs de l'armée de Guillaume. Mais le flottement ne dura pas, tandis qu'un cavalier de grande taille s'élançait vers l'ennemi. Comme une réponse au tumulte de la colline, le brouhaha des armes normandes accompagna son galop. C'était Taillefer le barde, qui, en chantant des vers de la geste de Roland, chargeait seul la ligne des houscarls. Son destrier gravit la pente et enfonça le mur des boucliers. Trois fois, l'épée du barde s'abattit et ainsi périrent les trois premiers Saxons. Puis, le cavalier disparut au regard de ses compagnons, sous les haches des houscarls, et ainsi mourut Taillefer le barde.

Guillaume rétablit d'un geste l'ordre dans ses rangs. Il ne tenait pas à ce que tous ses barons connaissent le même sort que le berserker. Une couronne et un royaume l'attendaient en haut de cette colline. C'était son bon droit, Dieu le voulait; toutefois la bataille allait être rude et longue, et il lui fallait ménager ses forces. Il ordonna aux archers de s'avancer pour harceler un ennemi dont il ne viendrait à bout qu'en l'usant. Trompes et cors résonnèrent, la bataille s'engagea…»

Le champ de bataille

Paradoxalement, si Hastings met aux prises une armée mobile, disposant de troupes légères et d'une bonne cavalerie, avec une armée piétonne lourde et difficile à manœuvrer, il s'agit d'une bataille où la reconnaissance de l'adversaire n'entre pas en ligne de compte et où l'affrontement, du fait du terrain, est essentiellement frontal. Contrairement à Hannibal à Cannes, Guillaume, déjà «heureux» d'avoir pu forcer Harold à l'affronter au plus vite, n'a pu choisir le terrain de l'affrontement.

L'armée d'Harold est placée sur une colline avec l'avantage de la pente, mille hommes de front sur six à dix rangs de profondeur. Le dispositif ne présente aucune faille, et un général décidé à attendre l'offensive normande n'a rien à y changer. Les flancs sont protégés par un terrain difficile où toute progression est lente. Les contreforts immédiats, c'est-à-dire les deux angles, tels deux promontoires, sont donc les points faibles du dispositif du défenseur. Par contre, les côtés arrières du plateau sont très escarpés, la difficulté de leur ascension rend délicate toute attaque de flanc.

L'armée saxonne

Elle a trois types de combattants, tous à pied et tous disposant de projectiles: fyrds équipés de frondes et de javelots, thengs usant de lances et d'épées, houscarls armés de haches de lancer et de la grande hache danoise.

— **Les fyrds** (6-6 et 5-5 de force et moral; 50 % des pions de Harold) sont des unités nombreuses, mais leur moral est assez moyen et ils sont très vulnérables au tir des archers. Il faut les utiliser pour faire masse «sous» les unités lourdes, deux à chaque fois, de manière à faire des piles de trois pions et d'obtenir le bonus moral (+1). Ils peuvent aussi poursuivre un ennemi en déroute, leur destruction en cas de contre-attaque n'étant pas déterminante.

— **Les thengs** (6 de force, 6 à 8 de moral; 30 % des pions) constituent l'échelon moyen, entre les fyrds dont ils ne présentent pas la vulnérabilité au tir et au moral mais dont ils n'ont pas le nombre, et les houscarls auxquels ils peuvent se substituer en première ligne, mais dont ils n'ont pas la détermination. On pourra même leur faire essuyer le premier choc, de manière à garder leurs compagnons d'élite en réserve.

— **Les houscarls**, enfin (8 à 10 de force, 8 à 10 de moral; 20 % des pions) sont les meilleures unités sur la carte. Ils sont le fer de lance de l'armée d'Harold et, en ordre de défense, ne craignent pas les tirs, de par leur position surélevée. Grâce à leur trois pas de perte, ce sont les seuls à pouvoir tenir sans reculer, même après un jet de moral qui aurait entraîné la déroute de n'importe quelle autre unité.

L'armée normande

Elle a trois types de combattants: à pied, les archers disposant de leur seul poignard, l'infanterie armée de javelots et d'épées, et la cavalerie équipée de javelots et de lances.

— **Les archers** (0 de force en attaque au corps à corps, 1 en défense, 5 de moral; 20 % des pions de Guillaume) sont utiles au harcèlement des fyrds, ou des thengs épuisés. Ils peuvent, comme les fyrds, renforcer les rangs des unités lourdes pour leur conférer le bonus moral, mais apportent en plus un bonus de soutien en attaque (+1) qui fera souvent la différence. Par contre, ils ne disposent que de deux volées de flèches, après quoi ils doivent être à portée de leurs bagages pour remplir leurs carquois. Ils n'ont en fait aucune valeur combattante, mais par contre, ce sont les seuls piétons qui peuvent esquiver un affrontement.

— **L'infanterie** (7 de force, 6 à 7 de moral; 50 % des pions) constitue l'essentiel de l'ost normand. Elle est de bonne qualité, n'étant en fait surpassée que par les houscarls, qu'elle doit affronter pour préparer les charges de la cavalerie. C'est donc elle qui essuiera les premières volées de projectiles, des plus meurtrières, des Saxons et engagera le combat. Elle n'est pas pour autant vouée à être sacrifiée, et peut même l'emporter ici ou là, par le poids du nombre, surtout si le choc s'avère très meurtrier des deux côtés.

— **La cavalerie**, enfin (12 de force mais seulement 8 en défense, 8 à 9 de moral; 30 % des pions) est «l'arme» de Guillaume puisqu'elle n'a pas d'équivalent dans les rangs ennemis; du succès de son utilisation dépend le sort de la bataille. A l'instar des houscarls, chaque escadron dispose de trois pas de perte, mais Guillaume ne peut se permettre de les lancer dans une mêlée trop meurtrière, car ils sont la fine fleur de son armée: s'ils sont décimés sans que la colline soit emportée, la bataille est perdue.

Les chefs

Nous sommes plongés dans une bataille médiévale, les chefs sont donc au premier rang, combattant avec l'élite de leurs guerriers. Harold et Guillaume sont d'une valeur équivalente, mais le Normand, comme ses lieutenants, se déplace plus vite et commande plus loin. Par contre, l'intervention des quatre chefs saxons, Harold, Gyrth, Leowfin et Esegard, dans une mêlée renforce le sort de leurs armes, d'autant plus s'ils combattent côte à côte. Si Alain Fergeant supporte la comparaison, Eudes de Bayeux et Eustache de Boulogne sont eux de piètres combattants.

du XV[e] arrondissement de Paris, dans le cadre du II[e] Souvenir impérial.
de *Casus Belli*. *Hastings* est également le jeu du XI[e] Championnat de France
votre héritage en reconduisant le Bâtard à la mer à grands coups de hache,
bon droit à ceindre la couronne d'Edouard le Confesseur et à piller l'Angleterre...

1066

Tactiques de l'armée saxonne

Inférieure en nombre et en force, moins mobile, l'armée saxonne ne devra son salut qu'à la défense de la colline de Senlac, dont les pentes sont sa meilleure protection. Il lui faut donc rester aussi longtemps que possible en ordre de défense, ce qui élève le moral des hommes, les protège du tir des archers, et augmente leur résistance en combat.
Mais tôt ou tard, les pertes venant et les unités s'usant à tour de rôle en première ligne, la ligne saxonne va être désorganisée. Cela peut survenir suite à deux possibilités : soit l'ennemi met en déroute ici ou là les défenseurs et prend pied sur la colline, soit au contraire l'attaquant accablé reflue en désordre en entraînant à sa suite les combattants saxons enivrés par leur succès. C'est selon ces deux schémas, qui peuvent apparaître de part et d'autre du champ de bataille, qu'Harold doit réagir s'il ne veut pas subir.
L'objectif principal du Saxon, il ne faut jamais l'oublier, est de concéder le moins possible d'hexagones de la colline (10 de perdus et la victoire de Guillaume est assurée). Dès que le Normand va gagner l'un deux, généralement sur les deux angles du mur, Harold va devoir constamment évaluer l'intérêt et l'opportunité d'une contre-attaque. Car si elle s'impose, elle peut ne pas être immédiate, et ce pour plusieurs raisons. Tout d'abord, si elle n'est pas en force et sûre d'elle, elle peut entraîner une nouvelle déroute, et c'est la cascade! Ensuite, si elle est obligée d'impliquer des combattants toujours en ligne face à l'assaut frontal, ceux-ci devront passer de l'ordre de défense à celui d'attaque, et il y a un risque que la ligne, affaiblie, perde un nouvel hexagone (sauf s'il s'agit de houscarls, qui seuls peuvent mourir sur place). Les réserves d'Harold s'épuisant vite, trop les déporter sur l'un des flancs peut s'avérer fatal si c'est l'autre qui est enfoncé, ou si elles ne sont plus à portée d'un chef pouvant leur ordonner de resserrer les rangs. Par ailleurs, il est aussi possible au Saxon de mettre en place une défense élastique, qui concède du terrain pour laisser les Normands surpris avancer sous une nouvelle pluie de projectiles.
Enfin, un Harold audacieux pourra toujours choisir, à l'occasion d'une poursuite suivant une contre-attaque, de sacrifier les fyrds en soutien d'un houscarl victorieux, ou même ce dernier. Ces troupes légères passeront dans le dos des Normands et pourront s'avérer très dangereuses : les fuyards ne pourront être ralliés immédiatement et le Normand devra rétablir la situation (surtout si ses bagages sont menacés), perdant un temps précieux. Parfois, Harold n'aura pas le choix, ses hommes s'élançant malgré lui, et perdant alors les avantages à la fois de l'ordre de défense et de la colline ; peut-être ne lui restera-t-il alors plus qu'à jeter toutes ses forces dans la bataille, en espérant échanger des hommes contre du temps.

Précisions de règle

• Pour donner un avantage à l'ordre de mouvement par rapport à l'ordre de défense, les unités affectées par celui-ci gagnent 1 pt de mouvement supplémentaire.
• Pour le ravitaillement des archers le marqueur est repositionné sous le pion, à condition d'être à 9 cases du chariot et que cette ligne continue de 9 hex. soit hors zone de contrôle ennemie (on compte à partir du chariot, le pion archer doit également se trouver hors zone de contrôle ennemie).
• 2 pions archer se trouvant sur un même hex. en première et deuxième lignes peuvent cumuler leur tir et obtenir +1 au dé pour le deuxième pion tireur.
• N'oubliez pas que le petit et le grand rayons d'ordre sont au choix du joueur en phase, mais quel que soit le rayon d'action, toutes les unités y seront obligatoirement affectées.
Nous envisageons, lors de rencontres sportives, de jouer en 7 tours. Le Saxon commencerait bien évidemment avec une avance en points de victoire nettement inférieure.

Tactiques de l'armée normande

Supérieure en tout à son adversaire, l'armée normande doit surtout lutter contre le temps, le terrain et le désordre dans ses rangs, Normands, Bretons et Franco-Flamands formant une troupe hétéroclite, réticente à s'entraider. Guillaume doit être agressif, ne perdant jamais une occasion d'user les défenseurs de la colline. Pour autant, il ne doit pas sous-estimer leur capacité à lui infliger de lourdes pertes et à mettre en déroute ses hommes. Après un premier tour consacré à l'avance de l'armée, il a deux manières d'attaquer.
Il est possible d'organiser trois attaques massives au centre, l'infanterie subissant le premier choc et son tir, la cavalerie prenant ensuite la relève, les archers appuyant leur entrée dans la mêlée. Il faudra alors de deux à quatre tours pour espérer que le front saxon se fissure. Dès qu'une brèche s'ouvrira, il s'agira de s'y engouffrer avec l'infanterie en première ligne, la cavalerie tenant ensuite la position après une probable contre-attaque.
A cette stratégie brutale mais incertaine, on pourra préférer la ruse. Il s'agit d'envoyer au centre de l'infanterie peu soutenue, attaquant à 1/1 ou 1/2. Il est très probable que ce premier assaut se conclura par une déroute générale des Normands. Presque sûrement les rangs saxons se rompront, les fyrds très probablement, et peut-être même les thengs, poursuivant les « vaincus » (on imagine alors un Harold plongé dans l'expectative quant à l'intérêt d'ordonner à ses houscarls d'accompagner le mouvement...). Il reviendra alors à chaque tour à la cavalerie normande de faucher dans la plaine des Saxons sans défense.
Quelle que soit la méthode choisie, les flancs de la colline devront toujours être agressés avec la plus grande violence possible, c'est-à-dire par trois escadrons de cavalerie soutenus par des archers et commandés par Guillaume et Alain. Mais il est cependant improbable que les deux flancs craquent.
Une fois pris pied sur la colline, il s'agira d'attaquer à outrance pour élargir la brèche et conquérir chaque hexagone de haute lutte. Mais gare aux poursuites, car la première ligne saxonne peut se refermer derrière des Normands trop téméraires, qui seront à la merci d'une contre-attaque (ils ne pourront être ralliés). Un Guillaume heureux dans ses premiers assauts devra savoir conserver ses acquis et ne pas tout risquer dans de nouvelles attaques trop imprudentes.
Que vous préfériez l'attaque ou la défense, une hache à deux mains ou une lance et un vaillant destrier, la fière moustache d'Harold ou la vaillance de l'époux de Mathilde, c'est à vous maintenant de broder la tapisserie de Bayeux et de décider du destin de l'Angleterre.

Nicolas Pilartz

Illustration : tapisserie de Bayeux, XIe siècle.
Avec autorisation spéciale de la ville de Bayeux.

Nicolas Pilartz, coordinateur de la section Wargame tactique de la Fédération française des Jeux de Diplomatie et de Stratégie, répond à toutes les questions concernant *Hastings*. Pour le contacter : 9-11 rue du Chevalier de la Barre, 75018 Paris ; tél. : 42 59 14 22. Si vous voulez participer à la I[re] Coupe de France de wargame, ou organiser un tournoi, écrivez-lui.

Inspirations...



Universalis

Un brin de mysticisme...

Avec **Pouvoirs secrets des pierres, roches, métaux et minéraux**, de L.H.R.R. Merlhyn (Yva Peyret Éditeur). Le titre est un bon résumé du contenu et, visiblement, c'est un ouvrage «sérieux», ou plus exactement écrit pour des convaincus. Vous y croyez si vous voulez. En ce qui nous concerne, c'est une aide de jeu amusante, qui pourrait donner quelques idées utiles aux meneurs de jeu à tendance médiéval-fantastique, ou intéressés par le New Age. Et puis, un ouvrage qui cite le Dungeon Master Guide dans sa bibliographie ne peut pas être tout à fait mauvais, n'est-ce pas? (Soit dit en passant, M. Merlhyn a déjà écrit un ouvrage sur les runes dont je vous avais parlé il y a deux ans, et en annonce deux autres, un sur les druides et un sur les templiers. Je les attends de pied ferme.)

Une pincée d'orientalisme...

J'ai toujours regretté que les jeux de rôle sur le Japon soient rares et en anglais. Alors, en attendant qu'une bonne âme se décide à sortir quelque chose sur ce sujet dans notre langue, voici de quoi vous faire une culture sur le sujet... et peut-être écrire un univers Simulacres?

Histoire du Japon et des Japonais, d'Edwin O. Reischnauer (Points Histoire) est un bon point de départ pour qui ne connaît rien à la question. Le volume I, qui va de la préhistoire à 1945, est en vente à peu près partout, coûte le prix d'un livre de poche, et contient largement assez de données pour qu'un meneur de jeu qui s'intéresserait juste à la culture japonaise, sans trop se soucier de jouer dans une époque précise, puisse se mettre au travail.

Mais si le sujet vous passionne et que vous avez les moyens, essayez plutôt la monumentale **Histoire du Japon** de Georges Ransom (Fayard). Là, en revanche, il y a de quoi jouer à n'importe quelle époque avec un maximum de réalisme: en plus d'une présentation détaillée du passé (de la préhistoire à la fin du XIXe siècle), on y trouve d'abondants commentaires sur la culture, la religion, l'économie, etc. Bref, tout ce qu'il faut!

Un soupçon de délire...

Le Nain géant, de Marc Petit (Stock) est incontestablement mon chouchou du bimestre. C'est un roman très bien écrit, très bien ficelé, qui se passe à la fin du XIXe siècle. Il est difficile d'expliquer de quoi il traite sans déflorer les surprises qui attendent le lecteur. Disons juste que l'on y trouve des automates, des assassins, des complots... et quantité d'autres choses beaucoup plus intéressantes. Les meneurs de jeu de Aventures extraordinaires et Machinations infernales (Simulacres) peuvent l'acheter les yeux fermés. Sinon, l'histoire est sans doute adaptable à L'appel de Cthulhu (version Gaslight).

Un peu de sérieux...

La mythologie d'Edith Hamilton (Marabout) est peut-être un peu difficile à trouver (mais la plupart des autres ouvrages sur ce sujet méritent au moins un coup d'œil). Celui-ci présente en détail les mythes gréco-romains et consacre un tout petit chapitre à la religion viking. L'absence de jeux sur les cités grecques est encore plus flagrante que celle de jeux japonisants, mais il y a dans ce bouquin des dizaines de mythes peu connus qu'un MJ un peu imaginatif pourra remettre à sa sauce (pour n'importe quel jeu médiéval-fantastique, ou pour Nephilim).

Initiation, rites et sociétés secrètes, de Mircea Eliade (Folio Essais) est de ces ouvrages redoutablement indigestes qui contiennent des masses d'informations précieuses. Eliade y analyse des douzaines de comportements religieux pour en dégager quelques constantes universelles (autant dire «importables directement dans n'importe quel univers»). Et les exemples qu'il donne sont autant d'idées à resservir telles quelles à vos joueurs ébahis...

Un bref retour en enfance...

L'Ile, de Thierry Simon (Livre de Poche Jeunesse) est un bon roman d'aventure, exactement le genre de bouquin que vous pouvez emprunter sans honte à votre petit frère. Accessoirement, c'est un bon scénario de fantastique contemporain, auquel il n'y a pas grand-chose à ajouter pour le faire jouer. Les collections pour la jeunesse ont l'air d'être une vraie mine d'idées, dont je vous reparlerai certainement.

Spécial anglophones...

Chaosium se lance sur les traces d'Arkham House, la maison d'édition qui a lancé le fantastique lovecraftien aux États-Unis! **Mysteries of the Worm** est un recueil des nouvelles de jeunesse de Robert Bloch, consacrées au mythe de Cthulhu. La plupart ont déjà été traduites en français mais sont introuvables aujourd'hui. Quant à **Hastur Cycle**, c'est une compilations de nouvelles centrées sur le Roi en Jaune, les Mi-Go et, bien entendu, Hastur. On y trouve quantité de joyaux inédits en français, dont le texte complet d'un des livres maudits les moins connus du Mythe. Ces deux ouvrages sont disponibles dans certaines boutiques de jeu parisiennes, ou directement auprès de Chaosium (950 A 56th St., Oakland CA 94608-3129). Fans de l'Appel de Cthulhu, vous pouvez craquer tout de suite!

Dans un tout autre genre, et juste pour le plaisir, je vous signale deux anthologies de nouvelles se déroulant dans le Monde du Fleuve, inédites en français. Ce sont **Tales of Riverworld** et **Quest to Riverworld**, chez Warner Books. On y trouve la signature de «grosses pointures» comme P.-J. Farmer (évidemment!) ou Robert Sheckley, mais aussi d'une foule d'inconnus prometteurs. A moins que vous ne possédiez le semi-mythique Gurps Riverworld, ces nouvelles ne sont pas directement exploitables... mais c'est une mine d'idées et surtout de PNJ absolument fabuleuse!

Et pour finir, un scoop...

Toujours pour anglophones pour le moment, mais on ne devrait pas tarder à le voir en français. Le nouveau Tim Powers est enfin sorti! La longue attente qui avait suivi la parution du «Poids de son regard» est enfin terminée. Le nouveau-né s'appelle «Last Call», fait plus de six cents pages, et il y est question des tarots, du mythe arthurien... et d'une tonne d'autres choses, comme d'habitude. Vivement sa traduction, tiens!

Tristan Lhomme

Science-fiction Fantastique

Crimes d'un futur proche

Avec ses deux romans publiés en France (1), Walter Jon Williams avait acquis une réputation d'auteur cyberpunk, dans la droite lignée de Gibson et Sterling. Cependant, dans **Sept jours pour expier**, il abandonne la quincaillerie neuromantique pour mettre l'accent sur une chronique provinciale doublée d'une enquête policière. Comment un homme tué vingt ans plus tôt dans un accident de voiture peut-il venir mourir dans les bras de Loren, shérif d'une petite ville du Nouveau-Mexique? Quel rôle joue là-dedans le L.T.A., un centre de recherche en physique installé non loin de là? Et, surtout, quelle sera la réaction de Loren, individu au tempérament plutôt emporté, lorsqu'il découvrira la vérité? Sur cette trame que l'on peut qualifier de principale viennent se greffer diverses histoires annexes, permettant à l'auteur, qui joue la carte du réalisme, de passer en revue un avenir si proche qu'il ne diffère de notre présent que par quelques détails – écoterroristes, réseau juridique par satellite et... «réincarnation». Un livre enthousiasmant, bien que l'auteur se laisse aller à la facilité dans les dernières pages, détruisant ce qu'il a mis tant de soin à construire. *(Denoël «Présences»)*

Greg Bear, lui, a choisi le milieu du prochain siècle pour y situer l'intrigue – ou, plutôt, les intrigues – de **La reine des anges**. Là aussi, un meurtre occupe le centre de la scène. Le poète Emmanuel Goldsmith a-t-il assassiné huit personnes dans son appartement de Los Angeles? Et, si oui, pourquoi? Pourtant, comme chez Williams, ce n'est pas la résolution du crime qui importe. Celui-ci n'est qu'un prétexte pour décrire un monde de demain crédible et foisonnant. Greg Bear, auteur de hard science au courant des derniers développements scientifiques et technologiques, se livre à une extrapolation impressionnan-

te de vérité, qui est également un reflet déformé des États-Unis d'aujourd'hui – ainsi qu'une mine d'idées pour vos scénarios situés dans un futur proche. *(Robert Laffont « Ailleurs & Demain »)*

L'offensive des gros bras

Après *Star Trek*, le Fleuve Noir lance une nouvelle collection consacrée aux aventures de Conan. Attention : il ne s'agit ni des textes originaux de Robert Howard, ni des « prolongements » de ceux-ci par L. Spague de Camp ou Lin Carter, mais de nouvelles aventures écrites par d'autres auteurs. Une demi-douzaine de titres sont parus, parmi lesquels *Conan le champion*, de John Maddox Roberts, semble le plus intéressant.

Derniers romans des étoiles

Après Olivier Orban, c'est au tour de Plon de se charger de publier en grand format les ouvrages les plus récents des auteurs vedettes de Pocket (2). **Damia**, suite de *La Rowane* d'Anne McCaffrey, continue l'exploration de la psychologie des attachants télépathes découverts dans le premier volume. **Le chevalier de rubis**, de David Eddings, deuxième tome du *Trône de Diamant*, fait la part belle à l'héroïsme et à la magie. Quant à **Throy**, de Jack Vance, c'est le troisième volume des *Chroniques de Cadwal* – un roman décevant de la part de son auteur, qui nous avait habitués à mieux. L'intrigue se perd dans les méandres des digressions, les morceaux de bravoure – comme l'anéantissement de Stroma – sont expédiés en quelques lignes avec une désinvolture gênante et les personnages eux-mêmes semblent sans substance. Il ne reste que l'humour et la générosité de Vance, ainsi que ses passionnantes descriptions ethnologiques, qui ne suffisent pas, toutefois, à relever le niveau général. Dommage. *(Plon)*

Signalons la réédition chez Pocket des trois volumes « annexes » de *La Ballade de Pern*, d'Anne McCaffrey : **Le chant du dragon** (5507), **La chanteuse-dragon de Pern** (5499) et **Les tambours de Pern** (5497). Parue à l'origine chez Albin Michel, dans la défunte collection Épées et Dragons, cette trilogie destinée un public adolescent vient s'insérer entre *La quête du dragon* et *Le dragon blanc*. D'autres séries se poursuivent également chez le même éditeur. **Cavale dans la nuit** (55 24) est le sixième tome de l'amusante *Saga de Xanth*, de Piers Anthony, et **Le serpent mage** (5500), de Margaret Weis & Tracy Hickman, le quatrième des *Portes de la Mort*, où SF et fantasy font fort bon ménage. Enfin, un nouvel épisode de la *Romance de Ténébreuse*, de Marion Z. Bradley, décrivant les difficultés d'adaptation de deux femmes à de nouvelles communautés : une Ténébrane venue vivre dans l'enclave terrienne et une Terrienne partie à la découverte de **La maison des amazones** (5510). *(Pocket « Science-fiction »)*

En quatrième vitesse

J'Ai Lu réédite **Frankenstein**, de Mary Shelley – avec, comme pour *Dracula*, paru il y a peu, un mini dossier sur l'auteur et sa créature. Si vous n'avez pas déjà lu ce grand texte de SF gothique, cette édition devrait vous ravir. *(J'Ai Lu « Épouvante » 3567)*

Septième livraison de **Territoires de l'inquiétude**, l'anthologie fantastique dirigée par Alain Dorémieux. Comme toujours, beaucoup d'excellents textes, horrifiques à souhait – et une préface parfaitement pince-sans-rire du maître d'œuvre. *(Denoël « Présence du Fantastique » 34)*

Une mort bien ordinaire est un recueil de nouvelles de Jean-Pierre Andrevon. Aussi à l'aise dans le fantastique et l'insolite qu'il a pu l'être dans la SF, celui-ci nous emmène visiter dix cauchemars étouffants. Pour ceux qui aiment se sentir pris à la gorge. *(Denoël « Présence du Fantastique » 32)*

Envercœur clôt la trilogie commencée avec *Deltas* (3) et *Tremblemer*. Son auteur, le Belge Alain le Bussy, y conclut avec brio l'histoire passionnante d'Aqualia, cette planète presque entièrement recouverte par les eaux. De l'excellente SF d'aventure, dans un cadre tout à fait adaptable en jeu de rôle. On peut seulement se demander pourquoi le Fleuve Noir n'a pas signalé que ces trois livres constituent un tout – ce qui risque de décontenancer le lecteur non averti. *(Fleuve Noir « Anticipation » 1931)*

(1) « Câblé » et « Le souffle du cyclone », Denoël « Présence du Futur ».
(2) Nouveau nom de Presses-Pocket.
(3) Voir CB 72. Ce roman a reçu le Prix Rosny Aîné 1993.

Roland C. Wagner

BD

Où l'on démontre que l'Aventure, avec un grand A, et le Fantastique, avec un grand F, ne sont pas si loin

Ouverture sur le chouchou. C'est une sorte de compilation sur un thème choisi : **Le Diable**. Et Dieu sait s'il y en a à raconter ! La recette est simple, prendre quelques jeunes auteurs-dessinateurs de BD, les faire plancher (au sens propre !) sur un sujet, dresser sur un album présenté et mis en musique par un duo illustrateur/scénariste reconnu, servir chaud et en couleur dans un format pratique sous couverture souple. L'illustrateur « fil rouge » de ce volume ne nous est pas inconnu, puisqu'il s'agit de Guillaume Sorel (dessinateur de la série *L'île des morts*, de couvertures et d'illustrations pour Casus Belli et Siroz). Cinq courtes nouvelles ayant pour thème le Diable sous tous ses aspects forment le cœur de cet ouvrage qui est un vrai petit bijou d'humour grinçant et une véritable leçon de tentation pour apprentis démons. A utiliser sans modération, si vous faites jouer à INS/MV bien sûr, mais aussi à Nephilim, Maléfices, Cthulhu ou Chill. Dans le même esprit (gag !), nous avons **Jessica Blandy**, histoire toute naturelle d'une jeune femme sans arrêt confrontée à des forces maléfiques. Le dernier épisode (à suivre, malheureusement...) se situe à la Nouvelle-Orléans, sur fond de vaudou et de culte satanique. Un vrai plaisir.

Dans la série « antiques malédictions revenant à la surface », voici deux interprétations. **Fox** d'abord, avec la saga du *Livre de Toth*, nous emmène en Égypte pour une histoire d'amour et de mort, de savoir absolu et de folie. Avoir survécu à la lecture du Livre de Toth n'est pas tout, il faut encore comprendre ce que l'on a lu et assumer son destin. Dans **Balade au bout du monde**, nous partons pour l'Inde mystérieuse dans un long voyage immobile par-delà le mur de la mort. Un meneur de jeu averti saura tirer de ces deux albums (de ces deux séries en fait), plusieurs scénarios de « fantastique contemporain », toutes catégories.

Où il apparaît que ce n'est pas prêt de cesser, loin dans le temps et l'espace

Sur une station orbitale, autour d'une Terre alternative précyberpunk, dans un avenir proche où les hommes n'ont pas renoncé aux programmes d'exploration de notre proche banlieue planétaire, une jeune femme a disparu. Emportée, dévorée, absorbée, par une entité végétale consciente. Le reste, c'est tout l'amour d'un père et d'une mère acharnés à ne pas admettre ce qui semble une évidence. La solution n'est pas si éloignée que ça et vous trouverez dans **Les boréales**, ô MJ, des idées en masse pour vos space opera.

Si vous êtes en panne d'idées pour vos sagas spatiales, allez faire un tour du côté des deux albums suivants. *Le vagabond des limbes*, 23[e] du nom, continue à développer son univers délirant et à explorer le labyrinthe infernal des relations Axle/Musky. Toujours un vrai régal, dans une ambiance « pirates de l'espace » ! Attention, âmes sensibles s'abstenir, **La rupture**, c'est le titre de l'album, en est bien une... Des idées, toujours et encore, sorties tout droit de l'imaginaire fertile de Jodorowsky, vous en trouverez dans **La caste des Méta-Barons**. Vous découvrirez tout sur les origines de la caste et des mutilations rituelles infligées aux héritiers du nom. Les âmes sensibles devront là aussi se contenter d'admirer la couverture. Torture et violence sont au rendez-vous, mais qu'est-ce que c'est beau, nom d'un bidon d'huile !

Où l'on réalise que cela ne date pas d'hier, et que Homme et Aventure ne font qu'un, et réciproquement

En faisant un grand bon dans le passé, **La forteresse invisible** nous invite à une exploration de l'univers intérieur du héros, Thorgal. Ce voyage initiatique va le conduire à l'oubli, pour mieux repartir sur les chemins, pur et innocent comme un enfant. C'est une ambiance et une histoire très proches de ce que vous pouvez faire découvrir à vos joueurs favoris de AD&D, ou même Rêve de Dragon.

Plus proche de nous sont **Les aigles décapités**. Le thème est classique, il s'agit de délivrer une princesse enfermée dans un donjon. Vous avez déjà donné, je sais ! Mais le beau, le bon (et le benêt) de l'histoire, est presque seul, sans armes, dans la forteresse ennemie et ses compagnons, à l'extérieur, voudraient l'aider, mais n'ont pas la moindre idée de ce qu'il compte faire. A mon avis un excellent « solo » si vous avez un paladin ou assimilé dans vos joueurs. En passant vers la fin du XVI[e], mais adaptable très simplement à une aventure médiévale, voyez **Les chemins de Malefosse**. Encore une fois, l'argument est facile : un voyageur vous meurt dans les bras en vous confiant une mission, pour sauver (au choix) le roi, le pays, le monde et j'en passe. N'ayant rien de mieux à faire et espérant en tirer un petit profit personnel, vous y allez gaiement. On y rencontre, au détour des pages, quelques PNJ extrêmement intéressants, depuis la gueuse déguisée en nonne, le garde irascible jusqu'au boulanger patriote.

Ce n'est pas vraiment une BD, mais c'est si beau, j'ai nommé **Le monde de DragonLance**. Si vous avez aimé la campagne, où si vous vous apprêtez à la faire jouer, vous y apprendrez les origines des personnages et leur histoire « secrète ». C'est un gros album plein d'esquisses de travail, d'illustrations superbes et de confidences. A soustraire à la vue des joueurs car l'intrigue y est dévoilée...

Voilà, c'est tout pour aujourd'hui. Et oups !, j'ai failli oublier, bonne année et que 94 soit ludique ou ne soit pas !

André Foussat

Allô Maman, BD ! ● Les récits « Gris Feu », **Le Diable** ; Vents d'Ouest. ● **Jessica Blandy**, T9 – *Satan, mon frère*. Renaud et Dufaux ; Dupuis. ● **Fox**, T3 – *Raïs-el-Djemat*. Dufaux et Charles ; Glénat. ● **Balade au bout du monde**, T6 – *A-Ka-Tha*. Makyo et Herenguel ; Glénat. ● **Tropique des étoiles**, T3 – *Les boréales*. Lamquet ; Hélyode. ● **Le vagabond des limbes**, T23 – *La rupture*. Godard et Ribera ; Dargaud. ● **La caste des Méta-Barons**. T2 – *Honorata la trisaïeule*. Jodorowsky et Gimenez ; Les Humanoïdes associés. ● **Thorgal**, T19 – *La forteresse invisible*. Rosinski et Van Hamme ; Le Lombard. ● **Les aigles décapités**, T7 – *La prisonnière du donjon*. Kraehn et Pierret ; Glénat. ● **Les chemins de Malefosse**, T7 – *La vierge*. Bardet et Dermaut ; Glénat. ● **Le monde de DragonLance**. Soleil Productions.

Offre spéciale pour les abonnés de Casus Belli :

Deux places pour le prix d'une sur présentation de votre étiquette d'abonnement.



Une femme dans un jardin public. C'est la nuit, un homme arrive.

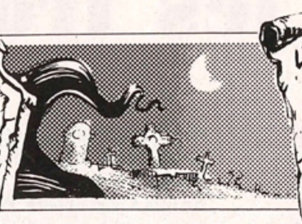
L'atmosphère est brûlante, mystérieuse, dangereuse.

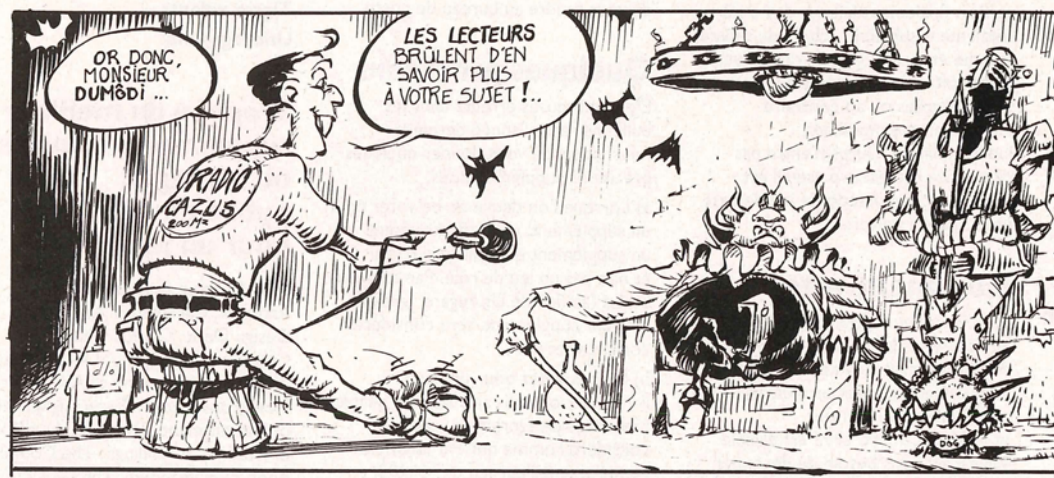
LES BEAUX MATINS est une histoire dans l'histoire... dans l'histoire...

Poupée gigogne, cinéma au théâtre, théâtre dans le film,

personnages de roman policier qui sortent du livre.

Jeu de rôle qui entraîne nos deux héros de l'autre côté du miroir.


Tremblez Mortels car Voici venir le Sinistre ...

Boris Dumôdi

L'ineffable, l'indomptable
l'incomparable
l'admirable, l'indispensable, l'agréable
l'imperméable

Or donc, monsieur Dumôdi ...
Les lecteurs brûlent d'en savoir plus à votre sujet !..
Radio Cazus

Mmmmh... il est vrai que loin d'être un vampire ordinaire, je suis avant tout...

...un formidable prédateur assoiffé de sang ...
Coagula Light

...capable des transformations physiques les plus audacieuses ...

...et prompt à séduire d'éblouissantes créatures ...

...Bref, on me distingue sans peine des autres vampires !!

Ainsi donc, tout irait pour le mieux ?... vous avez pourtant la réputation d'être quelque peu maudit ...

Krak ! Bing
Krlbr
Chkling
D'aucun le prétendent ,.. mais c'est très surfait croyez moi ! ...
... D'autres questions ?
Krrr
Krrrr
Chris & Pat/Ségur
Fin

Élisez les Trophées Casus Belli

Pour la deuxième année, nous proposons à tous les joueurs francophones de jeu de rôle d'élire leurs trophées sur la production de l'année précédente. Une innovation cette année : le Trophée du meilleur jeu de rôle toutes années confondues, afin que vous puissiez nous dire quel est le jeu que vous préférez entre tous.

Quelques réflexions

Comme l'année dernière, nous n'avons toujours pas voulu définir de jury, ni établir de présélection. Ces trophées, ce sera vous, les joueurs francophones de jeu de rôle qui les décernerez directement. Les catégories en compétition étant :

— *Le Prix du meilleur jeu de rôle* (français ou étranger).

— *Le Prix du meilleur supplément pour un jeu de rôle* (français ou étranger).

— *Le Prix de la meilleure création française en jeu de rôle* (jeu ou supplément).

— *Le Prix de la meilleure adaptation/traduction française pour un jeu de rôle.*

— *Le Prix du jeu favori*, toutes années et éditions confondues.

— La rédaction de Casus Belli se réservant un *Prix spécial de la rédaction*.

Les résultats seront publiés dans le numéro 80 du mois d'avril. Signalons que si nous n'avons pas fait de présélection, nous avons néanmoins procédé à certains choix. Tout d'abord, tous les « écrans » pour un jeu donné ont été retiré des listes. Ensuite, certains suppléments confidentiels, ou pour lesquels nous n'avons pas eu confirmation de la parution n'apparaissent pas (mais vous pouvez voter pour eux si vous le désirez). Il faut savoir que le grand nombre des suppléments n'aide pas à avoir un vote vraiment tranché dans cette catégorie. En ce qui concerne les systèmes universels Amazing Engine et Simulacres, il a été plus difficile de juger ce qui était un supplément et ce qui était un jeu. En ce qui concerne Amazing Engine, chaque univers étant à la fois original (dans son thème), indépendant, et chaque système de jeu étant particulièrement modifié à chaque fois, chacun des jeux de cette gamme a été considéré comme un jeu de rôle à part entière. Pour Simulacres, le choix était moins évident et s'est finalement fait sur des critères totalement subjectifs (choix du thème, volume et qualité globale de l'univers, présentation, règles particulièrement bien intégrées ou au contraire intelligemment modifiées, indépendance). Gurps n'entre pas dans cette catégorie puisqu'il est nécessaire de posséder le jeu de base pour chaque univers.

Comment voter

Tous les joueurs pourront voter pour leur jeu de rôle (ou supplément) favori de l'année civile écoulée. Il n'y a pas de présélection, tout produit ayant été publié entre le 1er janvier et le 31 décembre 1993 est éligible. Vous n'avez pas besoin de découper le bulletin de ce numéro de *Casus Belli*, vous pouvez le recopier, envoyer votre vote sur papier libre, demander à vos amis ou connaissances de voter. En contrepartie, nous faisons appel à votre intégrité. Pour que ce prix soit justement bien le vôtre, et qu'il désigne ce que les joueurs francophones ont vraiment préféré au cours de l'année écoulée, nous vous demandons donc :

— De ne voter qu'une seule fois.

— De ne voter que pour un produit que vous avez lu ou auquel vous avez joué ou assisté à une partie. Ne votez pas d'après une critique de *Casus Belli*, sur un avis entendu dans un club ou dans une boutique ! C'est *votre* opinion qui est importante, pas celle de votre voisin, qui n'a d'ailleurs peut-être jamais vu le jeu en question (ou le confond avec un autre). Si vous n'avez pas de préféré dans une catégorie, ou qu'aucun des produits ne vous a satisfaits, eh bien ne votez pas dans cette catégorie !

Comment procéder

Découpez le bulletin de participation ou recopiez-le. Remplissez les catégories dans lesquelles vous avez une opinion. Pour chacune des catégories (sauf la dernière) vous avez droit à deux choix. Ceux-ci sont à faire dans l'ordre de préférence (le premier choix comptera pour deux points, le second choix pour un point). Vous n'êtes pas obligés de mettre deux choix si vous ne désirez voter que pour un seul produit. À l'inverse, si un jeu ou supplément publié au cours de 1993 ne se trouvait pas dans les listes, vous pouvez voter pour lui (nous avons essayé de faire les listes les plus complètes possible mais ce n'est pas évident de ne rien oublier).

En ce qui concerne votre jeu préféré, il ne sera pas fait de distinction entre les diverses éditions, anciennes ou nouvelles, originales ou françaises.

Vous avez tout compris ? Eh bien à vous de voter ! Vous avez relativement peu de temps puisque vos votes doivent nous parvenir impérativement *avant le samedi 12 mars.*

Et par minitel ? La boîte aux lettres (BAL) TROPHEES 93 sur 3615 Casus vous est ouverte si vous pensez être en retard pour la date d'envoi, ou si vous avez la flemme de vous rendre au bureau de poste.

Quelques précisions

De nombreuses erreurs dans les bulletins reçus l'année dernière nous incitent à vous donner quelques précisions supplémentaires.

a) Lorsque l'on demande de voter pour un supplément, c'est effectivement un supplément qui doit être choisi et non pas un jeu de rôle. Par exemple : Scales (au lieu de Un regard vertical), meilleur supplément, sera considéré comme vote nul.

b) Si vous votez pour un jeu paru il y a deux ou trois ans dans les quatre premières catégories, le vote sera considéré comme nul. Par exemple : Nephilim, meilleur jeu de rôle 93, sera considéré comme nul. Un conseil : ouvrez le jeu aux premières ou dernières pages, la date de dépôt du jeu y est indiquée.

c) Les traductions ne sont pas prises en compte comme jeux de rôle ou suppléments originaux, une catégorie leur est réservée. Par exemple : Star Wars 2e édition est considéré comme vote nul si vous l'avez mis dans la catégorie jeu de rôle, mais compte si vous l'avez mis dans la catégorie traduction.

Trophée du meilleur jeu de rôle français ou étranger, publié en 1993 ★

Aesia
Albedo (2nd ed.)
Amazing Engine (Core Rules)
Aventures en Utopie (Simulacres)
Berlin XVIII (3e éd.)
Bug Hunters (Amazing Engine)
Chronos
DC Heroes (3rd ed.)
Earthdawn
For Faerie, Queen and Country (Amazing Engine)
In Nomine Satanis/Magna Veritas (2e éd.)
Kult
Le Peuple sylvestre (Simulacres)
Les Maîtres Mondes
Les Rôdeurs de l'imaginaire
Macross II
Mage : The Ascencion
Magitech (Amazing Engine)
Magos Machos & Barbares Débiles
Millenium End (2nd ed.)
Mutant Chronicles
Necros (Simulacres)
Nite Life (3rd ed.)
Pendragon (4th ed.)
Recon
Rêve de Dragon (2e éd.)
Shatterzone
S.L.A Industries
Stella Inquisitorus
Tigres volants
Underground

Trophée du meilleur supplément, français ou étranger, publié en 1993 pour un jeu de rôle

AD&D ligne de base : Book of Artifacts ; Cardmaster Adventure Design Deck ; Cleric's Challenge ; Creative Campaigning ; Deck of Magical Items ; Lankhmar City of Adventure ; Monstrous Manual ; Swamplight ; Tales of Enchantment ; The Complete Book of Gnomes & Halflings ; The Complete Book of Humanoids ; The Glory of Rome ; The Magic Encyclopedia vol.II ; The Murky Deep ; Thief's Challenge.

Al-Qadim (AD&D) : Assassin Mountain ; A Dozen & One Adventures ; City of Delights ; Secrets of the Lamp.

Amber : Shadow Knights.

Alternative 2.1 : Shan.

Aquelarre : Rinalcita.

Ars Magica : Dawn of Darkness ; Maleficium ; Pax Dei ; Shaman, The Hidden Path ; The Wizard's Grimoire ; Tribunal of Hermes : Iberia ; Tribunal of Hermes : Rome ; Twelfth Night.

Bloodlust : Contes & Légendes ; Les joyaux de Pôle ; Souvenir de Guerre.

Buck Rogers : War Against the Han.

Call of Cthulhu : 1920's Investigator Companion ; Dreamlands ; Escape from Innsmouth ; Keeper's Companion.

Champions : Allies ; Champion Present II ; Creatures of the Night ; Dark Champions ; High Tech Enemies ; Viper.

Chill : The Beast Within.

Cyberpunk 2020 : Cyber Generation ; Deep Space ; Eurotour ; Home of the Brave ; Immortality ; Maximum Metal ; Necrology : part I, II & III ; Night Edge ; Rache Bartmoss' Guide to the Net.

Dark Conspiracy : Nightsider ; Proto Dimensions.

Dark Sun (AD&D) : Black Flames ; City State of Tyr ; Dragon's Crown ; Earth, Air, Fire and Water ; Elves of Athas ; Marauders of Nibenay ; Merchant House of Amketch ; The Complete Gladiator's Handbook ; The Ivory Triangle.

DC Heroes : Legion of Super Heroes ; Who's Who n° 2.

DragonLance (AD&D) : Book of Lairs ; DragonLance Classics Vol. II ; Dwarven Kingdoms of Krynn ; Leaves from the Inn of the Last Home ; New Tales : The Land Reborn.

Dream Park : Fiendish Agents of Falkenstein ; The Race of Eldorado Game.

Dungeons & Dragons : Champions of Mystara ; Creature Catalog ; In the Phantom's Wake ; Knight of Newts ; Poor Wizard's Almanac ; Rage of the Rakshasa.

1993

Earthdawn : Barsaive; Mists of Betrayal.

Elric ! : Melniboné.

Forgotten Realms (AD&D) : Code of the Harpers; Forgotten Realms Campaign Setting; Jungles of Chult; Ruins of Myth Drannor; The Dalelands; The Doom of Daggerdale; The Shining South; Volo's Guide to the North.

Gamma World : All Animals are Equal; Home Before the Sky Fails; Overlord of Bonparr; Treasures of the Ancients.

Greyhawk (AD&D) : Border Watch; City of Skulls; Iuz the Evil; The Marklands.

Gurps : Arabian Nights; Atomic Horror; Cyberworld; Espionnage 2; Fantasy II : The madlands; Gurps Vampire; High Tech 2; Martial Art Adventures.

Hurlements : Hurlelune 6.

INS/MV : Heaven & Hell.

Kult : Legion of Darkness.

L'appel de Cthulhu : Nightmare Agency.

Les Maîtres Mondes : Les carnets des Maîtres Mondes.

Les Rôdeurs de l'imaginaire : Fear; Les géants de givre.

Lord of the Ring : Over the Misty Moutains.

Jorune : Innocents of Jorune.

Mage : The Book of Chantries.

Mega III : Le voleur d'Ygol.

MegaTraveller : Astrogator's Guide to the Diaspora Sector.

Merp : Maiar & Valar, Merp Campaign Guide.

Neimad : L'empire du clonage.

Nephilim : Le lion vert; Les arcanes majeurs; Les templiers.

Palladium : Compendium of Contemporary Weapons; Island at the End of the World.

Pendragon : Castle of Bones; Pagan Shores.

Ravenloft (AD&D) : Castle Forlon; Dark of the Moon; House of Stradh; MC Ravenloft vol. II; Roots of Evil; The Created; Van Richten's Guide to the Lich; Van Richten's Guide to the Werebeasts; Web of Illusion.

Rifts : Dimension 1 : Wormwood; World Book 3 : England; World Book 4 : Afrika.

Role Aids : Arch Magic; Demons II : Flames of Inferno; Denizen of Og; Denizen of Vecheron; Denizen of Verekna; Sentinel; To Hell and Back Again.

Rolemaster : Arms Companion; At Rapier's Point; Gathering Darkness; Gethæna; Oriental Companion.

RuneQuest : Dorastor – Land of Doom; Shadows on the Borderlands; Strangers in Prax.

Scales : Un regard vertical.

Shadowrun : A Killing Glare; Celtic Double-Cross; Corporate Shadowfiles; Dark Angel; Neo Anarchist's Guide to Real Life; Paranormal Animals of Europe; The Grimoire; Tir Na Nóg; Tir Tairngire.

Shatterzone : Brain Burn.

Simulacres : Comptes à rebours; Cybercommando; Délirire; Justice of All; Kamikaze; L'enfer du devoir II; Les aventures du Baron de Munchausen; Mad Scientist of the Middle Ages; Mamouth Age 2.2; Neovisions; Nexus; Nuit et Brouillard; Pour 1000 $ au soleil II; Technospace; Terminus 2.

Spacemaster : Spacemaster Companion II.

SpellJammer (AD&D) : Krynnspace; Space Lairs; The Astromundi Cluster.

Star Wars : Supernova.

Stella Inquisitorus : Strychnine IV.

Tales of the Floating Vagabond : Assault on Santa Claus; Cosmic Paternity Suit; Weider Tales… A Space opera; Where is Georges ?

Tekumel : Adventures in Tekumel vol. 2; Adventures in Tekumel vol. 3; Beyond the Border of Tsolyanu; Empire of the Petal Throne.

Toon : Toon Tales.

Traveller : Survival Margin; Technical Architecture; Traveller Starship combat.

Underground : Street Tale Stories; Underground Notebook.

Vampire : Anarch Cook Book; Bloody Heart : Diablery England; Children of the Inquisition; Clan Book Brujah; Clan Book Gangrel; Clan Book Malkavian; Clan Book Nosferatu; Dark Colony; Player's Guide to the Sabbat; Sabbat Storyteller Handbook.

Werewolf : Book of the Wyrm; Dark Alliance Vancouver; Drums Around the Fire; Rage Accross New York; Rage Accross the Amazon; Under a Blood Red Moon; Valkenburg Fondation; Ways of the Wolf; Werewolf Player's Guide.

Revues dédiées à un éditeur : Le supplément (Descartes); Plasma (Siroz); Tatou (Oriflam).

Trophée de la meilleure création française, publiée en 1993 en jeu de rôle*

JEUX DE RÔLE

Aesia

Berlin XVIII (3e éd.)

Chronos

In Nomine Satanis/Magna Veritas (2e éd.)

Le Peuple sylvestre (Simulacres)

Les Maîtres Mondes

Les Rôdeurs de l'imaginaire

Magos Machos & Barbares Débiles

Necros (Simulacres)

Rêve de Dragon (2e éd.)

Stella Inquisitorus

Tigres volants

SUPPLÉMENTS

Alternative 2.1 : Shan.

Bloodlust : Contes & Légendes; Les joyaux de Pôle; Souvenir de Guerre.

Hurlements : Hurlelune 6.

INS/MV : Heaven & Hell.

L'appel de Cthulhu : Nightmare Agency.

Les Maîtres Mondes : Les carnets des Maîtres Mondes.

Les Rôdeurs de l'imaginaire : Fear; Les géants de givre.

Mega III : Le voleur d'Ygol.

Neimad : L'empire du clonage.

Nephilim : Le lion vert; Les arcanes majeurs; Les templiers.

Scales : Un regard vertical.

Simulacres : Comptes à Rebours; Cybercommando; Delirire; Justice of All; Kamikaze; L'enfer du devoir II; Les aventures du Baron de Munchausen; Mad Scientist of the Middle Ages; Mamouth Age 2.2; Neovisions; Nexus; Nuit et Brouillard; Pour 1000 $ au soleil II; Technospace; Terminus 2.

Stella Inquisitorus : Strychnine IV.

Revues dédiées à un éditeur : Le supplément (Descartes); Plasma (Siroz); Tatou (Oriflam).

* **Un oubli impardonnable :** Scales a été oublié pour le Trophée du meilleur jeu de rôle et pour le Trophée de la création française.



Notre sculpteur Frank Dion étant (pour l'instant) moins célèbre que celui des prix cinématographiques, nous continuerons encore quelques temps à utiliser le terme de Trophée. Toutefois, entre nous à la rédaction, nous parlons plutôt des « Dions ». Si vous préférez voter pour le « Dion » du meilleur jeu, le résultat sera le même, mais c'est beaucoup plus rigolo.

Trophée de la meilleure traduction ou adaptation française pour un jeu de rôle, parue en 1993

AD&D (divers) : Aventures dans les Royaumes oubliés; Bestiaire monstrueux; Dark Sun; Empires de la Côte; Liberté; Sélénae; Tribus esclaves.

Ars Magica : Livre de règles (3e éd.), Le maître des nuées.

Cyberpunk 2020 : Les enfants de la nuit; Protect & Serve.

Gurps : Conan; Gurps Horreur; Gurps Magie.

L'appel de Cthulhu : Livre de règles (5e éd.); Contes de la vallée Miskatonic; Destination Épouvante.

JRTM : La porte des gobelins; Les assassins de Dol Amroth; Les créatures des Terres du Milieu.

Pendragon : Chevalier aventureux; Sang & Luxure.

RuneQuest : Le roi de Sartar; Les guerriers du soleil.

Shadowrun : Livre de règles (2e éd.); Éclipse totale; Tirez sur le dragon.

Star Wars : Livre de règles (2e éd.); Crise dans la cité des nuages; Les coordonnées d'Isis.

Stormbringer : Les Seigneurs des mers.

Torg : Le Japon technologique.

Vampire : Chicago by Night; Des cendres aux cendres; Les liens du sang.

Warhammer : Le château de Drachenfelds; Sombre est l'aile de la mort. ■

Trophées jeu de rôle Casus Belli 1993

Meilleur jeu de rôle français ou étranger

1er choix ....

2e choix ....

Meilleur supplément français ou étranger

1er choix ....

2e choix ....

Meilleure création française

1er choix ....

2e choix ....

Meilleure traduction ou adaptation française

1er choix ....

2e choix ....

Votre jeu de rôle favori, toutes années et langages confondus

Votre choix ....

Bulletin à découper, à photocopier ou à recopier et à renvoyer avant le 12 mars 1993 à : Trophées Jeu de rôle Casus Belli 1993, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75015 Paris.

Clubs & initiatives

CLUBS

● **Arnouville-les-Mantes**. Le club de jeu de rôle *Les loups de l'apocalypse* propose de jouer tous les samedis à partir de 14h au 4 rue des Prés, 78117 Arnouville-les-Mantes. Tél. : (1) 30.93.99.39.

● **Follainville**. Le club *Les loups de l'apocalypse* (voir ci-dessus), crée une annexe jeu de rôle, *L'arla bellator*, à la Maison pour tous de Follainville, rue Wilson, 78520 Follainville. On y joue tous les 15 jours, le samedi après-midi. Tél. : (1) 30.98.06.07.

● **Laval**. Le Ludoclub du CLEP (Centre Lavallois d'Éducation Populaire) vous accueille, soit dans son club multijeu et jeu de rôle pour adultes (le vendredi soir environ tous les 15 jours), soit pour vous initier au jeu de rôle si vous avez entre 12 et 15 ans (une fois par mois le samedi après-midi). Le lieu : Ludo CLEP, 8 impasse Haute Chiffolière. Renseignements : CLEP, 33 allée du Vieux Saint Louis. Tél. : (16) 43.56.41.31.

● **Marseille**. *La Guerre en Pantoufles*, un des plus vieux clubs de jeu de simulation, rouvre ses portes après force travaux, replâtrage et peinture pour créer un lieu permanent de rencontre. Contact : La Guerre en Pantoufles, 63c rue Ste-Cécile, 13005 Marseille. Tél. : (16) 91.25.87.75.

● **Moneteau**. *L'esprit vagabond* se réunit tous les samedis soir, au Foyer pour tous, 7 rue d'Auxerre, 89470 Moneteau. On y pratique plutôt le jeu de rôle, notamment avec Légendes, Stormbringer, JB 007, Rêve de Dragon, Maléfices... ; et plus occasionnellement les jeux de plateau et les wargames. Tél. : (16) 86.40.66.26.

● **Paris**. *Les troloïdes associés* propose de vous initier à AD&D, le jeudi soir à la MJC Binet, 66 rue René Binet, 75018 Paris. Tél. : (1) 42.55.69.74. Le samedi, une initiation aux wargames est régulièrement pratiquée.

● **Saint-Cloud**. *Games & Dreams* crée un club de paintball à 15 minutes de la porte de Saint-Cloud, sur un terrain couvert de deux étages. Possibilité de location de matériel. Contact : boutique Games & Dreams, 6 place Léon Deubel, 75016 Paris. Tél. : (1) 45.27.87.04.

● **Wavre** (Belgique). *Le Masque de Jade* tient ses assises tous les dimanches après-midi au Gai Savoir à Limal. On y joue au jeu de rôle, jeu de plateau, wargame, grandeur-nature. Contact : Frédéric Donckels au (19.32/0) 10.41.88.36.

INITIATIVES

● L'association ABCC, basée à Brest, propose à des clubs de jeu de rôle de s'associer **pour passer ensemble des commandes de jeux de rôle et de comics aux États-Unis**. Contact : Patrick Hayeux, ABCC, 40 rue Massillon, 29200 Brest. Tél. : (16) 98.46.51.29.

● L'association GAEL désire créer une **fanzinothèque** (sur tous les jeux en général) en langue française, et qui pourra être consultée par toutes les personnes participant aux stages Rêve de Jeu, ou aux activités que l'association organise durant l'année. Responsables de fanzines, contactez Roger Barnoud, 20 rue Cousin Corbier, 59610 Fourmies. Tél. : (16) 27.59.97.50. Association GAEL, 13 rue André Malraux, 69960 Corbas. Tél. : (16) 75.50.16.39.

● **Le trophée du meilleur fanzine 1994** sera décerné lors du prochain FSO de Toulon (au mois de juillet). Il récompensera un fanzine dont le premier numéro sera paru entre le 1er juin 1993 et le 31 mai 1994. Pour participer : envoyer un exemplaire de chaque numéro paru avant le 30 juin 1994 à : Trophée du meilleur fanzine 1994, 141 bis rue Félix Mayol, F-83200 Toulon. Tél. : (16) 94.91.10.34. Pour mémoire les gagnants de 1993 étaient : 1) Le bulletin des B'Rhumes, 2) Death Star, 3) Lune rouge et 4) La lettre de Swer Smod.

● La FFDS, **Fédération Française de Simulation** n'a strictement aucun rapport avec les jeux que nous pratiquons. Néanmoins, si vous aimez les simulations réalistes de vol sur ordinateur, ou que vous pratiquiez le simulateur de vol en école de pilotage, vous pouvez contacter la FFDS, 62 rue Vasco de Gama, 75015 Paris.

● L'association Strategos avait ouvert la voie avec ses jeux surdimensionnés utilisés pour les démonstrations de rue. Mais c'est dans l'hyperdimensionné qu'ont donné les maquettistes de La Compagnie grise de Limoges, avec un **circuit Formule Dé à l'échelle des voitures au 1/43e** ! Immense, superbe, impressionnant, parsemé de vraies et fausses pubs clins d'œil, le circuit reproduit celui de Magny-Court, et possède en outre l'inappréciable qualité d'être très agréable à jouer.

Si vous l'avez raté cette année, vous pouvez prendre les devants et vous inscrire pour les démos du prochain Salon du jeu de rôle et de simulation de Limoges... Renseignements auprès de la boutique la Lune noire ou de l'association La Compagnie grise, 44 rue René Péchiéras, 87100 Limoges... ■



Cercle d'initiation Casus Belli

Oui, oui, c'est un peu long à se mettre en place. Désolé pour ceux qui ont répondu à l'appel dès la mi-octobre, mais il fallait recueillir un peu plus de candidatures et de suggestions que nous n'en avions jusqu'à présent pour faire le point sur les choses souhaitables, possibles ou visiblement utopiques...

C'est chose faite, et tous ceux qui nous ont contactés recevront sous peu un premier courrier synthétisant toutes les remarques et précisions utiles.

Pour tous ceux qui prennent le train en marche, rappelons que Casus Belli, avec le concours des éditeurs de jeu, tente de mettre sur pied un réseau de clubs d'initiation (au début un par région) dont les adresses et horaires seraient régulièrement donnés dans la revue. En contrepartie, les clubs retenus doivent pouvoir proposer de façon régulière des initiations de qualité, c'est-à-dire adaptées aux goûts et aux âges des visiteurs.

Si vous désirez vous associer à cette initiative, envoyez-nous un courrier de motivation (pourquoi vous le faites, quelles initiatives de ce type avez-vous à votre actif, de quelle structure (local, MJ, joueurs) disposez-vous, comment accède-t-on à votre local, comment vous organiseriez-vous, à quels horaires, etc.) à : Casus Belli, Cercle d'initiation, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75015 Paris.

Une « inspi » Cyber Media et Networks ?

L'Organisation des Médias Unis

Il y a deux mois. Dans l'univers cyberpunk, les gouvernements abdiquent devant le pouvoir des megacorps et des networks.

Cela ne saurait pas arriver chez nous avant 2020...

Voire ! Puisque l'opération « Un préservatif = Un franc » destinée à la lutte contre le sida n'a pas pu avoir de pub, ni sur M6 (au public jeune), ni sur les chaînes publiques en décembre. Pourquoi ? Parce que TF1 a exigé et obtenu l'exclusivité de la promotion jusqu'à janvier 1994. Une chaîne où le Cri-cri d'amour (Hélène et les Garçons) couche avec vingt filles, se drogue et ne met pas de préservatif ; devant un public d'enfants et d'adolescents ! Heureusement, Cri-cri a promis d'essayer d'y penser, un jour...

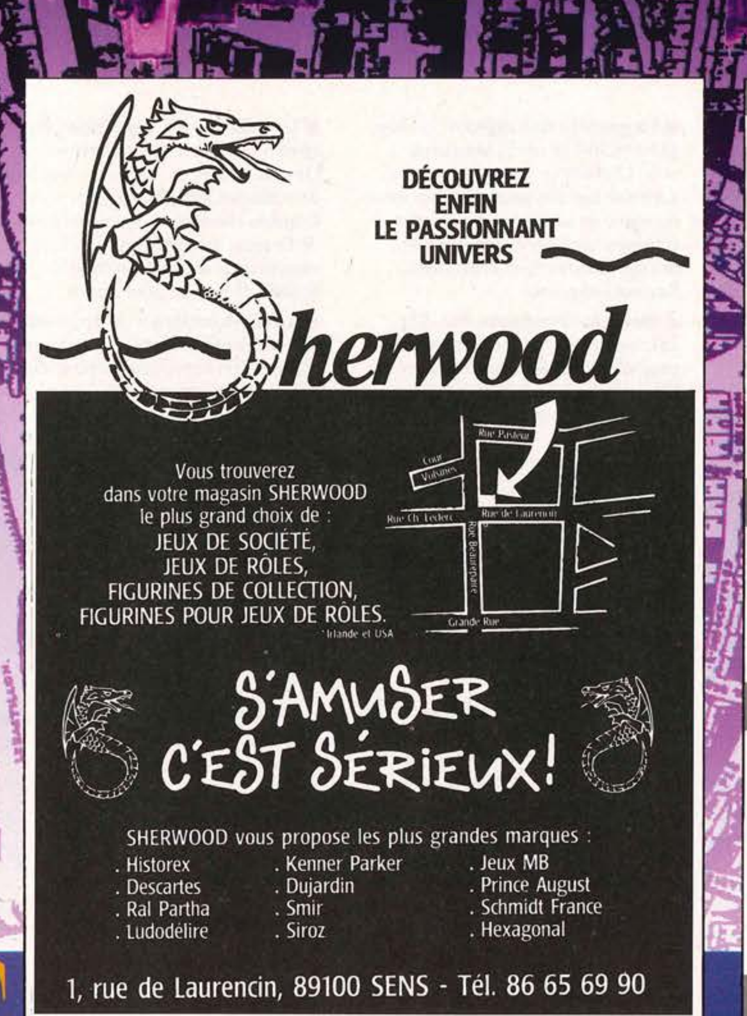
Il y a quelques jours. Tous les directeurs de chaînes de télévision française (sauf Arte) se sont réunis pour se mettre d'accord sur la multi-diffusion, le 7 avril au soir, d'une émission d'information et de sensibilisation sur la lutte contre le sida. L'idée originale vient de Christophe Dechavanne, et la soirée sera coprésentée par les vedettes des diverses chaînes, sans coupure publicitaire. Ce qui est étrange, c'est que la mise en place de cette émission, les divers reportages sur les négociations et tables rondes, font quasiment penser à la négociation d'accords de paix entre belligérants de pays historiquement opposés. De là à faire un parallèle entre le pouvoir politique et le pouvoir des médias...

N'oubliez pas... Qu'il n'y a pas besoin d'une émission de télé pour rester vigilant, aider les malades et/ou faire des dons aux organisations humanitaires de toutes espèces. Et puis, bon anniversaire le 7 avril à mon arrière-petite-fille, à qui je souhaite de périr sous un bon vieux coup de hache à 77 ans plutôt qu'en s'amusant avec ses petits camarades à 17 ans.

Le Barbare déchaîné

Hors-série Jeux de stratégie

Quelques coquilles se sont glissées dans la liste des boutiques spécialisées du hors-série n° 9. Avec nos excuses aux intéressés, les voici rectifiées. La boutique *Excalibur* de Dijon est 44 rue Jeannin (et non 11), celle de Montpellier est au 8 rue Cauzet (et non 32). *Cellules grises* à Perpignan est au 7 rue de la PETITE monnaie, la boutique de Clermont-Ferrand est *Le Quartier Blatin*. Au Havre, *Le Clerc de Dune* est devenu *Le Démon du Jeu*. A Angers, *Sortilège* est restée au 35 rue Baudrière (même téléphone). Enfin, le numéro de téléphone de *Express Photo* à Troyes est le 23.73.51.86, et celui de *Moi-Jeux* à Valence est le 75.43.49.02.





Jeux de Réflexion & Jeux de Rôle
Wargames & Figurines
Jeux de Cartes & Tarots
Puzzles & Casse-tête

BRUXELLES	CHARLEROI
Galerie du Cinquantenaire	33, rue de la Régence
32, avenue de Tervueren	Tél. 071-31.19.55
Tél. 02-734.22.55	

& maintenant... à **GAND-GENT**
CENTRUM
4, Korte Kruisstraat
Tél. 09-233.84.84



& aussi... Vente par correspondance.

S H O P P I N G



jeux de réflexion

AD&D2, In Nomine Satanis, Bloodlust, Pendragon, Nephilim, Shadowrun2 et bien d'autres...
Warhammer 40K, Mighty Empire, Man'O'War, Warhammer le jeu des batailles fantastiques, etc...

ARMES LATEX

Le plus grand choix de figurines
Citadel/Marauder, Ral Partha, Grenadier Metal Magic, RAFM et Star Wars.

Vente par correspondance. Liste gratuite sur demande.

IMPÉRIUM

Zoning industriel de Biron, 3
B-5590 CINEY Belgique
Tél. (083) 21.64.80.

Demandez Jean

Ouvert du lundi au jeudi de 8H30 à 12H et de 13H à 18H. Le vendredi de 13H à 18H.
Le samedi de 9H30 à 16H NON-STOP.



Réservez-le en téléphonant à
Isabelle Blanchard *au*
16 (1) 46. 48. 49. 71.

BELLISSIMO

Fanzines

Les numéros se suivent et ne se ressemblent pas. Cette fois-ci, l'affluence est telle que j'ai dû supprimer les zines Hors-jeu, ceux qui ne parlent pas du tout de jeu de rôle...

Les nouveaux

● **Le Chien jaune** n° 1, 15 p., 6 F, trimestriel. Un zine de club centré sur St-Étienne. A essayer si vous êtes de la région. 54 rue David, 42100 St-Étienne.

● **Corps 5** n° 1, 2 p., 2 F, apériodique. Tout petit, mais très dense, avec une aide de jeu sur le Tibet dans les années 20 et une bestiole pour Mega 3. Corps 5, 2 rue du Presbytère, 54230 Chavigny.

● **Covenant** n° 0, 15 p., 1 timbre à 2,80 F, apériodique. Un peu d'AD&D et de Cthulhu, ainsi que du jeu informatique. Un peu léger. Thierry Balans, Cariot n° 8 St-Maixant, 33490 St-Macaire.

● **Dragon de feu** n° 1, 24 p., 10 F, trimestriel. HeroQuest et livres-jeu, mais aussi un peu de Warhammer et d'Œil noir (aides de jeu et scénario). Sébastien Doggwiller, 17 chemin Croisé, 10100 Romilly-sur-Seine.

● **Fantaisy** n° 1 et 1bis, 22 et 34 p., 15 F, totalement apériodique. Énormément de nouvelles, quelques scénarios médiéval-fantastique, et une très belle présentation. Philippe Tuffraud, 2 rue Julien Lapierre, 07700 Bourg-St-Andeol.

● **La gazette** n° 21, 13 p., une enveloppe timbrée, bimensuel. Zine consacré pour l'essentiel au jeu par correspondance Kyf Ball. Aimé(e) Corporation, 3 rue Eugène Vallin, 54000 Nancy.

● **Génération perdue** n° 1, 50 p., 30 F, trimestriel. Un peu de tout et de n'importe quoi, avec du Vampire qui surnage au milieu de BD, vidéo, etc. Cyril Touly, C21 résidence d'Aspremont, 40100 Dax.

● **Kamikaze D**, 44 p. format A5, 15 F. C'est plus un univers Simulacres qu'un zine. Aventures à la Indiana Jones au programme, avec reliques à exhumer et méchants nazis. Joël Alexandre, 21 avenue Philippoteaux, 08200 Sedan.

● **Kaotic** n° 1, 30 p., 25 F, apériodique. Un bon début, avec des aides de jeu pour Bitume, RuneQuest, Simulacres et Stormbringer, plus deux scénarios (Star Wars et Stormbringer). 3 rue des Camélias, 76420 Bihorel.

● **Lycanthropomania** n° 1, 39 p., 10 F, mensuel. Un démarrage très réussi, avec un bon équilibre jeu de rôle/tout le reste. Le gros morceau est un scénario médiéval-fantastique. J'attends le n° 2 avec intérêt. Association Promo JdR, 2 rue Danton, 59800 Lille.

● **Millénium** n° 1, 29 p., 120 FB/20 FF, mensuel. Beaucoup – trop – de jeu informatique, et un peu de jeu par correspondance, d'AD&D et de Vampire. S. Alomène, 37 rue de Longwy, 6790 Aubange, Belgique.

● **Rôle and Rêve** n° 1, 26 p., 15 F. Un début prometteur, avec un article sur Gilles de Rais, un scénario Cyberpunk, des « instantanés » pour l'AdC et un univers Simulacres. M. Miercret, 36/42 rue de la Villette, 75019 Paris.

● **Trump Call** n° 1 et 2, une vingtaine de pages chaque, bimestriel, gratuit, en anglais. Un beau zine consacré exclusivement à Ambre RPG. Pour moi, c'est obscur, mais les passionnés de Zelazny ont l'air d'en penser énormément de bien. Andy Ransom, 14 Borodin Close, Basingstroke, Hampshire RG22 4EN, Angleterre.

● **Ugly Dwarf** n° 1, 18 p., 18 F, périodicité imprécise. Scénarios Warhammer et Shadowrun, plus une BD hideuse. M.D. Chiarenza, 62 rue Alexandre Dumas, 75011 Paris.

Les anciens

● **Atmosphères** n° 6, 59 p., 22 F, apériodique. Seul défaut de cet excellent zine : son retard. Du coup, les pages actualités prennent un petit côté surréaliste... J'ai bien aimé le dossier « Média et JdR ». Des mêmes, un numéro spécial Rêve de Dragon (HS 4, 67 p., 25 F) qui comprend trois scénarios, six aides de jeu et la liste de tous les scénarios parus pour ce jeu.

● **Bulletin des B'Rhumes** n° 9 et 10, 6 p. format A3, 7 FF/40 FB/2 FS/1,5 $C, mensuel. Comme à chaque fois, de petits articles « d'actualité » qui sont autant de graines de scénarios. Un de mes chouchous permanents.

● **Le Cafard'naüm** n° 3, 48 p., 15 F, périodicité chaotique. Un système de magie pour Pendragon ! Etait-ce bien la peine ? A part ça, du Hawkmoon (aide de jeu), du Cthulhu et du Dr Chestel (scénarios), entre autres bonnes choses.

● **Death Star** n° 3, 49 p., 22 F, périodicité inconnue. Sans aucun doute l'un des meilleurs zines spécialisés du moment, surtout si vous êtes fans de Star Wars. Critiques de nouveautés, aides de jeu, scénarios... tout cela est de grande qualité. Nouvelle adresse : Philippe Rat, 1bis rue de L'ancienne mairie, 92100 Boulogne.

● **Fumble** n° 24 et 25, 20 p. chaque, 0,75 $C chaque, mensuel. Comme toujours, des comptes rendus de campagne, des nouvelles... Et vive le Canada !

● **La gazette des sages** n° 11, 30 p., 15 F (+4,20 F de port), bimestriel ; et n° 12, idem et, nous précise-t-on « dernier numéro pour quelques mois ». Au menu de ces derniers numéros : auberges, coups critiques pour jeu de rôle med-fan, Gen Con, Diplo... Revenez-nous vite !

● **Hermès trimégiste** n° 2, 52 p., 35 F, bimestriel. Un scénario et beaucoup d'aides de jeu pour Nephilim. C'est plus un magazine qu'un fanzine, mais c'est de toute façon très intéressant.

● **Hexagone** n° 9, 63 p., 80 FB/17 FF, 5 numéros par an. Seul zine de wargame et figurines de cette livraison. Tests et un article historique sur la guerre de Trente Ans. Comme je n'y ai pas compris grand-chose, je vous donne l'adresse pour que vous puissiez vous faire une idée par vous-même : 15 rue Vandervelde, B-6040 Jumet, Belgique.

● **L'indépendant du Seshwan** n° 3, 2 p., 10 timbres à 2,80 F pour 7 numéros, périodicité inconnue. Pour les joueurs du jeu par correspondance Nemak. Nouvelle adresse : F. Loulergue, 6 rue Coquille, 45000 Orléans.

● **Kaotic** n° 7, 50 p., 20 F, trimestriel. Ne pas confondre avec l'autre « Kaotic » mentionné plus haut. Au sommaire de celui-ci, une aide de jeu pour Maléfices (les talismans), un scénario Rêve de Dragon, et un autre pour Chivalry & Sorcery, entre autres bonnes choses.

● **Pêcheur de lune** n° 8, 34 p., prix inconnu, apériodique. Que du Hurlements, avec un gros scénario, et les réponses des auteurs à quelques questions concernant leur jeu.

● **Plan d'enfer** n° 11, 50 p., 20 F, bimestriel. Cthulhu, Storm bringer, Rêve de Dragon 2, des critiques... et un retard qui commence à se résorber.

● **Portails** n° 5, 58 p., 26,50 F, quadrimestriel. Bitume, Cyberpunk, Nephilim, le mystère de Rennes-le-Château... Un bon zine.

● **Réalités** n° 8, 20 p., 4 FS/16 FF, bimestriel. Si vous êtes Suisses et joueurs de grandeur-nature, ce zine est fait pour vous. Autrement...

● **Rêves hors du temps** n° 2, 59 p., 10 F, périodicité imprécise. Développement de leurs jeux maison, scénario Star Wars et aide de jeu Cthulhu.

● **Scène à Rio** n° 2, 52 p., 20 F, périodicité inconnue. Scénario et aide de jeu pour Star Wars, scénario Cthulhu, aide de jeu pour Nephilim, plus diverses choses. Nouvelle adresse : 44 rue Jeannin, 21000 Dijon.

● **Septentryon** n° 6, 26 p., 15 F, périodicité inconnue. Un spécial Hawkmoon, ce qui est une bonne idée, avec aides de jeu et scénarios intéressants.

● **Tinkle Bavard** n° 23, 30 p., 5 FS/20 FF/95 FB, bimestriel. Tiens, le Tinkle est en retard ! C'est bien la première fois. Rêve de Dragon, Hurlements, Tigres volants, Chronos... rien que des bonnes choses.

● **La tribune des vagabonds du rêve** n° 14, 82 p., 32 F, trimestriel. De plus en plus un magazine, avec plein de scénarios (AD&D, Appel de Cthulhu, Hawkmoon, Paranoïa, Rêve de Dragon, Vampire), une rubrique régulière sur le grandeur-nature, et plein de bons articles. J'aime !

● **Triche-Lumière** n° 8, 2 p., mensuel, une enveloppe timbrée. Un système solaire et un mini-scénario pour tous jeux de space opera.

● **Vent des rêves** n° 4, 42 p., 10 F, trimestriel. Comme toujours, rien que des comptes rendus de campagne. Et comme toujours, c'est une lecture agréable.

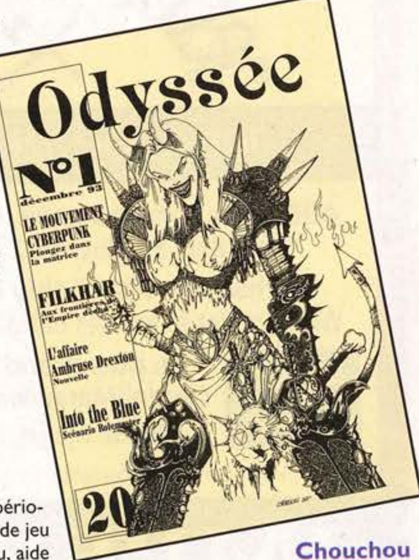
● **ZEUS** n° 3, 70 p., 20 F, bimestriel. Des tas d'Instantanés pour plein de jeux, un scénario pour JRTM, des aides de jeu pour Berlin XVIII et Stormbringer, et beaucoup d'autres choses.

● **Zone négative** n° 1, 55 p., 40 F, trimestriel. Un dossier sur Warhammer 40.000, un peu de Cyberpunk et énormément de comics.

Pour l'Italie, en v.o.

● **Agonistika news** n° 4, 32 p., prix inconnu, trimestriel. Une revue qui parle apparemment de tous les jeux, y compris Warhammer. Il y a aussi quelque chose qui ressemble à une page d'inspis, à la fin... 6 via Pisacane, 00152 Rome (Italie).

● **Gazetta del Minotauro**, 12 p. format A5, trimestriel, prix inconnu. Labyrinth, Vico Sant Antonio 5/3a 16126 Gênes (Italie).



Chouchou

● *Odyssée* n° 1, 96 p., 20 F, trimestriel. Un démarrage en fanfare, avec des scénarios et des aides de jeu pour Cthulhu, Cyberpunk et Rolemaster, du Stormbringer/Elric !, des articles d'humeur... bref, que des bonnes choses. Bonne continuation ! 18 rue d'Auch, 31100 Toulouse.

■

Tristan Lhomme



PARIS

75005 **PARIS** - JEUX DESCARTES, 52, rue des Écoles — Tél. 43.26.79.83
75015 **PARIS** - JEUX DESCARTES, 39, boulevard Pasteur — Tél. 47.34.25.14
75017 **PARIS** - J.G. DIFFUSION - JEUX DESCARTES, 6, rue Meissonier — Tél. 42.27.50.09

RÉGION PARISIENNE

91000 **EVRY** - CELLULES GRISES, CC EVRY 2, place de l'Agora — Tél. 64.97.81.74
94210 **LA VARENNE SAINT HILAIRE** - L'ECLECTIQUE, Galerie Saint-Hilaire, 93, avenue du Bac — Tél. 42.83.52.23
77000 **MELUN** - CELLULES GRISES, rue Guy-Baudoin — Tél. 64.09.21.36

PROVINCE

13100 **AIX EN PROVENCE** - L'ARCHIMAGE, 18 bis, rue de la Couronne — Tél. 42.38.54.00
49100 **ANGERS** - SORTILEGES, 35, rue Baudrière — Tél. 41.88.96.96
74000 **ANNECY** - NEURONES, Rue de la Préfecture, l'Emeraude du Lac — Tél. 50.51.58.70
84000 **AVIGNON** - LA VOUIVRE, 15, rue des Lices — Tél. 90.85.33.57
64100 **BAYONNE** - FALINE JOUETS, 13, rue Poissonnerie — Tél. 59.59.03.86
34500 **BEZIERS** - TILT LA BOUTIQUE DES JEUX, 10, rue Casimir Péret — Tél. 67.49.02.35
29200 **BREST** - L'AMUSANCE, CC Coat Ar Gueven — Tél. 98.44.25.30
33000 **BORDEAUX** - PRESTABLE CHEVILLOTTE, 24, rue Vital Carles — Tél. 56.44.22.43
18000 **BOURGES** - MERCREDI, 22, rue d'Auron — Tél. 48.24.49.90
14000 **CAEN** - LE PION MAGIQUE, 13, rue de Bras — Tél. 31.85.93.70
50100 **CHERBOURG** - STRATEGIE, 10, rue au Blé — Tél. 33.01.21.15
49400 **CHOLET** - SORTILEGES, 10, rue du Commerce — Tél. 41.58.31.25
63000 **CLERMONT FERRAND** - LE QUARTIER BLATIN, 3, rue Blatin — Tél. 73.93.44.55
21000 **DIJON** - EXCALIBUR, 44, rue Jeannin — Tél. 80.65.82.99
27000 **EVREUX** - LE VALET DE CŒUR, 13, rue Franklin Roosevelt — Tél. 32.31.04.41
38000 **GRENOBLE** - LE DAMIER, 25 bis, cours Berriat — Tél. 76.87.93.81
17000 **LA ROCHELLE** - LA LICORNE BLEUE, 25, rue des Dames — Tél. 46.41.49.29
76600 **LE HAVRE** - LE DEMON DU JEU, 92, rue du Docteur Vigné — Tél. 35.41.71.91
72000 **LE MANS** - LA BOITE A JEUX, 53, rue Nationale — Tél. 43.23.96.81
59000 **LILLE** - LE FURET DU NORD, Place du Général-de-Gaulle — Tél. 20.78.43.24
87000 **LIMOGES** - LA LUNE NOIRE, 3, rue de la Boucherie — Tél. 55.34.54.23
69002 **LYON** - JEUX DESCARTES, 13, rue des Remparts d'Ainay — Tél. 78.37.75.94
13006 **MARSEILLE** - DRAGON D'IVOIRE, 64, rue Saint-Suffren — Tél. 91.37.56.66
03100 **MONTLUÇON** - LABYRINTHE, 62, rue Grande — Tél. 70.28.29.01
34000 **MONTPELLIER** - EXCALIBUR, 8, rue Cauzit — Tél. 67.60.81.33
54000 **NANCY** - EXCALIBUR, 35, rue de la Commanderie — Tél. 83.40.07.44
44000 **NANTES** - BROCELIANDE, 2, rue J.-J-Rousseau — Tél. 40.48.16.94
11100 **NARBONNE** - L'ECHIQUIER D'OC, 16, rue Droite — Tél. 68.65.32.54
06000 **NICE** - JEUX ET REFLEXION, 16, boulevard Victor Hugo — Tél. 93.87.19.70
30000 **NIMES** - LA VOUIVRE, 7, rue des Marchands — Tél. 66.76.20.04
45000 **ORLEANS** - EUREKA, Galerie du Châtelet — Tél. 38.53.23.62
64000 **PAU** - FALINE, Espace Base 4, 11, rue Samonzoet — Tél. 59 83 78 78
66000 **PERPIGNAN** - CELLULES GRISES, 7, rue Petite la Monnaie — Tél. 68.34.12.44
86000 **POITIERS** - LE DE A 3 FACES, 35, rue Edouard Grimaud — Tél. 49.41.52.10
29000 **QUIMPER** - L'AMUSANCE, Centre Commercial Continent — Tél. 98.90.40.50
35000 **RENNES** - L'AMUSANCE, CC des Trois Soleils — Tél. 99.31.09.97
76000 **ROUEN** - ECHEC ET MAT, 9, rue Rollon — Tél. 35.71.04.72
42000 **SAINT-ETIENNE** - CACHE CACHE, 23, avenue de la Libération — Tél. 77.32.46.25
35400 **SAINT-MALO** - SORTILEGES, 42, rue Ville Pépin — Tél. 99 81 21 50
44600 **SAINT-NAZAIRE** - MULTILUD, 60, Centre République — Tél. 40.22.58.64
67000 **STRASBOURG** - PHILIBERT, 12, rue de la Grange — Tél. 88.32.65.35
65000 **TARBES** - LE JOUEUR, 3, rue de Gonesse — Tél. 62.44.17.53
31000 **TOULOUSE** - JEUX DU MONDE, Passage St-Jérome, 14-16, rue Fontvieille — Tél. 61.23.73.88
37000 **TOURS** - POKER D'AS, 6, place de la Résistance — Tél. 47.66.60.36
10000 **TROYES** - EXPRESS PHOTO, 5, rue Aristide-Briand — Tél. 25.73.51.86

ETRANGER

BELGIQUE - 1040 **BRUXELLES** - DEDALE, Galerie du Cinquantenaire, 32, avenue de Tervueren — Tél. 32.2734.22.55
CHARLEROI - DEDALE, 33, rue de la Régence — Tél. 071.311955
CANADA - 4408, ST-DENIS - MONTREAL - LE VALET DE CŒUR, P.QUE H2J 2L4 — Tél. (514) 499.9970
SUISSE - 1201 GENEVE - AU VIEUX PARIS, 1, rue de la Servette — Tél. 19.41.22.734.25.76

LA LETTRE DU DIPLOMATE

Calendrier

26(10 h)**-27/02 : 1ère COUPE de BELGIQUE** & **Xe** ***Championnat de France*** **- Grand-Prix de NAMUR** (3N), joué à la salle du Phenix, rue du Grand Feu, Bouge, 5000 Namur (à côté de Waterloo), contacter In Ludo Véritas, *Jean-Louis Delattre*, 106 Ave. du Petit Sart, 5100 Jambes Belgique, tél : 32-81.30.13.71.

11(13 h)**-13/03 : IIe SOUVENIR IMPERIAL** & **IVe COUPE de FRANCE** (5N), joué à PARIS Mairie du XVe, 31 rue Péclet, contacter *Rodolphe Bazin*, 68 Bd Pasteur 75015 PARIS, tél : 43.20.35.16.

19(14 h)**-20/03 : IIIe Trophée MIPS** (2N) & **Ve** ***Championnat d'Ile de France*** (Val-de-Marne), joué à l'ESIEA, 9 rue Vésale 75013 Paris, contacter *Yael Touboul*, 14 rue M. Berthelot 78400 CHATOU, tél : 39.52.06.33.

26(15 h)**-27/03 : Xe** ***Championnat de France*** & **IIe COUPE d'AQUITAINE, Grand-Prix de BORDEAUX** (3N), joué à Sciences-Po. Bordeaux (Campus de Gradignan), contacter l'**IEP BORDEAUX**, tél : 56.84.42.52.

9(15 h)**-10/04 : Tournoi de l'ESSEC** (1N) & **Ve** ***Championnat d'Ile de France*** **(Val d'Oise)**, joué à l'ESSEC (Cergy), contacter *Emmanuel Lorge*, Resid. Les Estudines, Apt 1010, 5 rue de l'Aven, BP 8440, 95807 CERGY-ST-CHRISTOPHE, tél : 34.22.13.30.

16(15 h)**-17/04 : COUPE de PROVENCE-ALPES-CÔTE D'AZUR** & **Xe** ***Championnat de France*** **- Grand-Prix d'AIX-EN-PROVENCE** (3N), contacter *Samy Malki*, 42 rue du Puits Neuf, 13100 Aix-en-Provence, tél : 42.96.60.51.

Derniers résultats

IIIe STRATEGIKON (10-12/12), Grand Prix de PARIS, joué à Télécom-Paris. Vainqueur : *François Doucet* (127.91, +4N), *2e Benoît Clergeot* (92.78, +3N), *3e Thomas Sebeyran* (89.13, plus infâme traître, +2N), *4e Bruno-André Giraudon* (89.12, +1Norme - devient le 5e Maître-Diplomate, meilleur négociateur & tacticien).

Classement final du **IXe Championnat de France**, joué à **Caen**, **Bordeaux**, **Aix-en-Provence**, **Bailleul**, **Reims** et **Paris** (177 participants). Vainqueur : *Emmanuel Lorge* (258.19, cité, +6N), *2e François Doucet* (230.08, cité, +5N), *3e Xavier Blanchot* (219.67, cité, +4N), *4e Benoît Clergeot* (217.62, +3N), *5e Antoine de Torquat* (191.94, +2N), *6e Samy Malki* (179.29, +1N), *7e Bruno-André Giraudon* (177.75, meilleur négociateur). Plus infâme traître : *Tangi Le Dantec*. Meilleures équipes : 1er la **C.B.I.** (32.78), *2e* le **C.L.D.** (32.04), *3e* l'**EPITA** (22.87).

Tournoi de Noël (18-19/12), Ve Ch. d'Ile de France (Hauts-de-Seine), joué à Ville d'Avray. Vainqueur : *Xavier Blanchot* (64.12, +1N, meilleur négociateur & tacticien). Plus infâme traître : *Samy Malki*.

Classement final de l'année diplomatique (du 20/02 au 20/12/1993)

1er *Xavier BLANCHOT* (31.372), *2e Samy MALKI* (31.248), *3e Benoît CLERGEOT* (29.988), *4e François DOUCET* (26.778), *5e Vincent NORE* (25.139), *6e Clément MERVILLE* (25.05), *7e Patrice BLANDIN* (23.15), *8e Emmanuel LORGE* (22.817), *9e Antoine DE TORQUAT* (22.488), *10e Philippe GOMES* (22.462)... sur près de 600 joueurs classés.

Tournoi des Challengers (8/01), joué à l'Université Paris IX Dauphine. Vainqueur : *Frédéric Chanfrau*.

VIe MASTERS (9/01), U. Paris IX Dauphine. Vainqueur : *Emmanuel Lorge* (97, cité, +6Normes - devient le 6e Maître-Diplomate), *2e Benoît Clergeot* (73, +5Normes - devient le 7e Maître-Diplomate), *3e Bruno-André Giraudon* (72, +4N, meilleur négociateur). Plus infâme traître : *Jérôme Durand*.

Pour recevoir la LETTRE DU DIPLOMATE l'année prochaine, prenez dès maintenant votre ***LICENCE DIPLOMATIE 1994*** *: 50 F (adhésion à la FFJDS comprise, -10 F / inscription aux tournois de Diplo. homologués), ou mieux, prenez votre* ***LICENCE MULTIJEUX 1994*** *: 250 F (confère la* ***gratuité*** *à l'inscription de toutes les manifestations homologuées). Réglement à envoyer au 11 rue Molière, 75001, chèques à l'ordre de la FFJDS (joindre vos nom, prénom, adresse, et votre date de naissance).*

Contacts

Coordination des transports (profitez des minibus loués par la Fédération au départ de Paris) et déplacements, renseignements, annonces d'événements, organisation de manifestations : écrire à la FFJDS, 11 rue Molière - 75001 PARIS - tél : 46.63.06.99.

Editeur

Jeux Descartes,
1 rue du Colonel
Pierre Avia -
75503 Paris cedex 15





Calendrier

« Présent » signale les manifestations qui ont lieu peu de temps après la parution de Casus – pour ne pas les rater, soyez vigilants – ; « Futur », celles que vous avez le temps de noter sur votre agenda. « Côté jardin » rappelle que le jeu sévit aussi chez nos voisins.

PRÉSENT

France. *1994.* La finale du **XIe Championnat de France de Wargame** se déroulera les 11, 12 et 13 novembre 1994. Mais dès le mois de janvier, des sélections auront lieu dans chaque région de France (et même en Belgique) sur Grands Stratèges (Descartes Éditeur), Hastings - 1066 (Casus Belli), Kursk 43 - Opération Citadelle (Eurogames). L'ancienne équipe (CCFW) qui fait vivre cette manifestation depuis plusieurs années va désormais travailler en coordination avec la FFJDS. ✉ : FFJDS - Coordination tactique, Nicolas Pilartz, 9-11 rue du Chevalier de la Barre, 75018 Paris. Ou CCFW - Création Organisation Test, Claude Renaud, 6 promenade Saint-Leufroy, 92150 Suresnes.

Saint-Paul-Trois-Châteaux. *31 janvier/12 février.* La quinzaine du livre de cette ville de la Drôme aura pour thème le jeu. Au programme : **initiations et démonstrations de jeux de rôle et wargames, murder-parties, grandeur-natures, projection de films, conférences, présence de dessinateurs** (Paul Glaudel - Les maîtres cartographes, Lacaff, Caza, Guiserix...). ✉ : Philippe Tuffraud, rue Julien Lapierre, 07700 Bourg St-Andéol. ✆ : (16) 75.54.67.34.

Île de France. *1er février/31 mai.* La ligue de l'Île est un **killer** qui simule une ligue de Blood Bowl, avec un championnat par département. ✉ : Jeudereu S.N.C., 4 rue des Groux, 78440 Gargenville. ✆ : (1) 30.42.72.41.

Limoges. *5 février.* La Compagnie grise organise la **3e journée Croc.** On y jouera à Animonde, Bitume, Bloodlust, Heavy Metal, INS/MV, Scales et aussi Shadowrun, Space Crusade et Space Hulk (N.D.L.R. : et à Magic ?). Bien sûr Croc sera là en personne. Le lieu : CCSM Jean Le Bail, rue Jean Le Bail, Limoges. ✆ : (16) 55.37.63.61.

Toulouse. *5/6 février.* Le club Jeux de simulation de Sup'Aéro Toulouse organise sa **XVe convention** sur la base de trois scénarios de six heures. Lieu : dans les locaux de l'ENSAE, 10 avenue Edouard Belin.

Lyon. *5/6 février.* Le club de jeux de simulation Crazy Orc organise un **tournoi/rencontre sur le jeu Vampire**, ainsi qu'une **nuit du jeu**, à Oullins, 10 rue Diderot. ✆ : (16) 72.39.25.63.

Reims. *5/6 février.* L'ESC de Reims organise sa **5e rencontre multijeu** avec : le trophée du meilleur club multijeu et des tournois de négociation (Diplomacy, Civilisation, Res Publica, Mid-East Peace, Dune), de jeux de rôle (AD&D, L'appel de Cthulhu, Vampire), jeux de plateau (Zargos, Risk, SuperGang, Monopoly, Trivial Pursuit), classiques (Abalone, Othello, Tarot), plus de nombreuses parties libres et démos de jeux de rôle, wargames, accès libre à des consoles vidéo. ✆ : ESC Reims au (16) 26.08.16.69.

FUTUR

Laval. *9/13 février.* L'association CLEP et ses partenaires associatifs organisent **Laval, de jeu en jeu**, au vieux château de Laval. Au programme : tournois de Civilisation, Formule Dé, Abalone, échecs, go, wargames ; démonstrations et initiations aux jeux de rôle, de stratégie et de réflexion. ✉ : CLEP, 33 allée du Vieux Saint Louis, BP 1424, 53014 Laval Cedex. ✆ : (16) 43.56.41.31.

Moneteau. *12/13 février.* La **4e nuit vagabonde** est organisée par L'esprit vagabond, aidé par la section JdR de la MJC de Quétigny. Au programme : de nombreuses parties libres (Légendes, Stormbringer, L'appel de Cthulhu, Rêve de Dragon, For Faerie Queen and Country, Pendragon...), des démos (Alternative 2.1...) des concours. Aucun tournoi, mais du jeu et de l'ambiance. ✉ : L'esprit vagabond, Foyer pour tous, 7 rue d'Auxerre, 89470 Moneteau. ✆ : (16) 86.40.66.26.

Tours. *12/13 février.* L'école supérieure de commerce organise dans ses locaux, au 1 rue Léo Delibes à Tours, un **forum de jeu de rôle.** Au programme, présentation et initiation aux jeux édités par Descartes Éditeur, Hexagonal, Siroz et Oriflam. ✆ : (16) 47.27.77.56.

Ambarès. *13/14 février.* Les Monts Saigneurs organisent leur **2e tournoi sur Cyberpunk, AdC, AD&D, Hawkmoon et Diplomacy.** Le lieu : restaurant scolaire, parc Norton Radstock. ✆ : Stéphane au (16) 56.38.72.50 entre 19 h et 20 h.

Cannes. *19/23 février.* Comme chaque année, le **Festival international des jeux** aura lieu au Palais des festivals et des congrès de Cannes. En dehors des tournois de bridge, échecs, l'attribution des As d'or, il y aura des jeux de simulation. ✆ : (16) 93.99.37.34. En ce qui concerne la partie purement jeux de guerre et jeux de plateau, ✆ : (16) 93.58.34.31 (Gérard Piasco, le soir).

Tournon-sur-Rhône. *26/27 février.* Le club Turris Fortissima organise, pour son 10e anniversaire, une **convention de jeu de rôle.** ✉ : MPT, 36 quai Gambetta, 07300 Tournon-sur-Rhône. ✆ : (16) 75.08.18.84.

Sorgues. *26/27 février.* La maison d'Elrond de la MJEP de Sorgues organise sa **3e convention**, avec des tournois Magna Veritas, Rêve de Dragon, Star Wars, Shadowrun, L'appel de Cthulhu et Blood Bowl. ✉ : Frédéric Romestant, 228 rue Marcel Sembat, 84700 Sorgues. ✆ : (16) 90.39.18.24 après 18 h.

Bellegarde. *26/27 février.* Les Rôlistes de Jouvenco et le relais Descartes de Nîmes, La Vouivre, organisent Les **2e rondes infernales**, à la salle polyvalente de Bellegarde. Ces rondes sont amicales et les rôlistes s'amuseront sur Stormbringer, L'appel de Cthulhu, Bloodlust, INS, l'Œil noir, Star Wars, Hawkmoon... ✆ : Pop au (16) 66.01.16.67.

Metz. *26/27 février.* L'association des étudiants d'ICOSUP et le club Tanelorn organise le **2e week-end omnijeu.** Il y aura informations et initiations au jeu de rôle, plus des tournois AD&D, Cyberpunk, Maléfices, Rêve de Dragon, Stormbringer et Magna Veritas. ✉ : Association des étudiants d'ICOSUP, 90 route de Thionville, 57050 Metz. ✆ : (16) 87.31.09.10.

Agen. *26/27 février.* *Agenarion 94* est un **tournoi de jeux de rôle** sur Cyberpunk, Vampire, L'appel de Cthulhu, Hawkmoon, AD&D2, Trauma Far West et Stormbringer. ✆ : Fabien Castex au (16) 53.87.36.87.

Wissignicourt. *26/27 février.* L'association Balanoï organise *La trajectoire du cygne*, un **grandeur-nature médiéval-fantastique** dans l'Aisne. ✉ : Balanoï, 72 rue des Bourguignons, 92600 Asnières. ✆ : (1) 43.58.53.94 (le matin de préférence).

Quétigny-les-Dijon. *26/27 février.* Pour une fois, pas de jeux de rôle, mais une présentation de **films d'animation japonais** à la Salle Mendès France durant 28 h non stop.

Marseille. *Les 4 week-ends de mars.* L'association La Guerre en Pantoufles organise sa **4e édition du tournoi Mars en Guerre.** Ce tournoi est ouvert à tous les joueurs de jeu de guerre avec figurines d'époque antique ou napoléonienne, et se déroule au siège de l'association. ✉ : La Guerre en Pantoufles, 63C rue Ste-Cécile, 13005 Marseille. ✆ : (16) 91.25.87.75.

Rennes. *5 mars.* L'association L'auberge de la Bière noire organise un **jeu de rôle grandeur nature fantastique** ayant pour thème les années trente, au château de la Ville-Olivier. ✉ : L'auberge de la Bière noire, 17 rue de la Parcheminerie, 35000 Rennes. ✆ : (16) 99.59.05.15.

Palaiseau. *5 mars.* Les Trolloïdes associés organisent une **rencontre Holobar** (une sorte de tournoi interactif) ouvert à tous, sur les règles d'AD&D, dans la campagne d'Holobar. Lieu et heure : École polytechnique à Palaiseau, de 13 h à 23 h. ✆ : J.-P. Crocombète au (1) 45.81.59.56.

Compiègne. *5 mars.* L'association Lance & Arc organise *Le tournoi*, un **grandeur-nature médiéval-fantastique dans le monde de Krynn** (DragonLance) à Eliancourt Ste-Marguerite (près de Compiègne). ✉ : Association Lance & Arc, 6 avenue du Ponceau, 95000 Cergy-Pontoise Cedex. ✆ : (16) 86.61.26.93 le week-end.

Paris. *5 mars.* L'association Magna Ars organise une **manifestation sur les jeux de rôle Nephilim, Werewolf et Cyberpunk**, à la mairie du XIIe arrondissement de Paris. **Une table ronde** avec des personnalités aura lieu en fin de journée sur le thème : après vingt ans d'existence, quel avenir pour le jeu de rôle ? ✉ : Magna Ars c/o Edouard Rosset-Lanchot, 6 rue Lamblardie, 75012. ✆ : (1) 46.28.05.98.

Lille. *5 mars.* La Guilde des stratèges organise son **tournoi annuel sur AD&D2.** ✉ : La Guilde des stratèges, BDE HEI, 13 rue de Toul, 59800 Lille.

Menetou-Salon. *5 mars.* Le Cercle des compagnons d'Oniros organisent leur **5e nuit du jeu de rôle**, à Menetou-Salon (à 20 km de Bourges). ✆ : Nicolas Leblanc au (16)48.64.83.31.

Bazas. *5/6 mars.* L'association Les Chevaliers de la Lorien organise un **grandeur-nature médiéval-fantastique** qui se déroulera au Premier Âge du monde des Terres du Milieu de Tolkien. ✉ : Les Chevaliers de la Lorien, chez Lionel Garat, 36 rue Ste-Geneviève, 33800 Bordeaux. ✆ : (16) 56.91.99.26.

Marseille. *5/6 mars.* Le **1er Salon du modélisme de Marseille** se déroulera au parc des expositions de la ville : le parc Chanot. En dehors des petites voitures et des petits trains il devrait y avoir des jeux de société et des jeux de guerre.

Aix-en-Provence. *5/6 mars.* L'association Les Enfants d'Illuvatar organise *Aix-Æquo*, son **2e tournoi de jeu de plateau**, à la MJC Prévert, 24 bd de la République, 13100 Aix-en-Provence. Cette manifestation portera sur 16 jeux différents dont Diplomacy, Civilisation, Stratego, Illuminati, Formule Dé, Zargos... Une murder-party sera également organisée en soirée. ✆ : L'Archimage au (16) 42.38.54.00.

Melun. *6 mars.* Le club de canne et bâton de combat Le Mée Sports, en collaboration avec l'association Psychose et la boutique Cellules Grises de Melun, organise un **stage d'initiation au maniement des armes blanches** (bâton, épée, masse, hache) particulièrement destiné aux joueurs de grandeur-natures. ✆ : Jean-Luc au (1) 60.68.97.25 de 15 h à 18 h en semaine, ou Franck au (1) 64.09.21.36 (h.b.) avant le 1er février.

Paris. *11/13 mars.* *Souvenir impérial* est une manifestation qui regroupe des compétitions majeures : **1re Coupe de France de Wargame** (créée par la FFJDS, sur le jeu Hastings - 1066), **1re Coupe de France de Civilisation, 1re Coupe de France de Figurine** sur Héroïka (thème 1er Empire), **4e Coupe de France de Diplomacy, 2e Trophée Cambronne** sur Empires in Arms (campagne d'Égypte), **Trophée Lyautey-Duplex** sur Pax Britannica, **Trophée Patton** sur World in Flames. Le lieu : la mairie du XVe, 31 rue Peclet, 75015 Paris. ✉ : Rodolphe Bazin, 68 bd Pasteur, 75015 Paris. ✆ : (1) 43.20.35.16.

Épinay-sur-Orge. *12 mars.* Le club de jeux de rôle Strip vous propose de découvrir à la mairie d'Épinay-sur-Orge, des jeux qu'il estime peu joués mais qui mériteraient de l'être plus. Au programme : **Mage, Sabbat, Underground, Nephilim, Gurps Conan, Ambre...** ✆ : Swan au (16) 64.48.73.40.

Paris. *12/13 mars.* Le fanzine Autres Mondes organise une **convention nationale de fanzines** (jeux, cinéma, BD...) **et journaux lycéens**, au lycée Camille Sée, 11 rue Léon Lhermitte, Paris XVe. ✆ : Hicham au (1) 40.43.19.01 entre 19 h et 21 h (sauf lundi).

Toulouse. *12/13 mars.* Le Cercle de l'Ultime, le club de jeu de l'ENAC, organise son **7e tournoi de jeu de rôle.** Il y aura une campagne de 12 heures sur AD&D ou Cthulhu, et des tournois plus classiques sur Elric !, Warhammer JdR, Cyberpunk, Star Wars, In Nomine Satanis. ✉ : Club Jeu de rôle ENAC, 7 avenue Édouard Belin, BP 4005, 31055 Toulouse Cedex. ✆ : Aymeric au (16) 62.17.58.74.

Strasbourg. *19 mars.* Le club Le Signe de Kish organise *Ragnarok !*, une manifestation qui comprendra des **tournois sur Star Wars, AD&D2, Cyberpunk, INS/MV** et des parties de démonstration de Tigres Volants et de Magos Machos Barbares Débiles (avec leurs créateurs). ✉ : Le Signe de Kish, Amicale des informaticiens de l'université de Strasbourg, 7 rue Descartes, 67084 Starsbourg Cedex. ✆ : (16) 88.41.64.13.

Nancy. *19 mars.* Le club Légendes organise sa **3e convention de jeu de rôle** à la MJC des Trois Maisons, à Nancy, avec des tournois de Rêve de Dragon, Pendragon, Shadowrun et Maléfices. ✉ : Stéphane Singer, école Curie, avenue du Général Leclerc, 54130 Saint-Max. ✆ : (16) 83.29.53.85.

Et les manifs sur 3615 Casus

Prochain numéro : 30 mars 1994

Date limite de réception des annonces de manifestations : 11 mars 1994.

Écrivez, ne nous téléphonez pas ! No phone ! Pericoloso telefonar ! Nø fönøtön ! Utilisez les élåns pøstö ! Si vous désirez nous envoyer un fax (46 48 49 88), tapez votre texte à la machine.

Soyez suffisamment précis dans vos indications et, si possible donnez un numéro de téléphone : dans les jours précédent un tournoi, il est plus facile d'appeler que de compter sur la célérité postale.

Pour toute demande de renseignements à des organisateurs, joignez une enveloppe timbrée, avec votre adresse, pour la réponse.

Presque tous les tournois impliquent une inscription avec participation financière, faible pour le jeu de rôle ou le wargame (en général de 10 à 90 F), plus élevée pour le grandeur-nature (de 50 à 400 F en moyenne).

Poitiers. *19/20 mars.* L'Ordalie organise le 3e **Trophée Diane de Poitiers**. Au programme : Coupe Cyberpunk ; tournois L'appel de Cthulhu, Star Wars, In Nomine Satanis, Gurps Conan, Formule Dé, Full Metal Planète, Civilisation, Les ailes de la gloire ; animations ; initiations. Le lieu : Maison de la culture et des Loisirs, 16 rue St-Pierre le Puellier, 86000 Poitiers. ✆ : Christophe au (16) 49.47.93.80. ou la boutique du Dé à 3 faces au (16) 49.41.52.10.

Marseille. *19/20 mars.* La quatrième édition du **tournoi de jeu de rôle de Sup Phy** aura lieu dans les locaux de l'École nationale supérieure de physique de Marseille. ✉ : Association des élèves de l'ENSPM, domaine universitaire St-Jérôme, avenue Escadrille Normandie-Niemen, 13397 Marseille Cedex 20. ✆ : (16) 91.28.80.55.

Paris. *25/28 mars.* La seconde édition du **Salon de l'Histoire** aura lieu au Quartier latin, sur trois sites : le musée du Moyen Âge des thermes de Cluny (l'entrée se fera exceptionnellement par le boulevard St-Michel), le couvent des Cordeliers (entrée 15 rue de l'École de médecine) et la Sorbonne. Casus Belli sera présent, avec un stand et des initiations sur Fief, Grands Stratèges et bien sûr Hastings-1066.

Paris. *26 mars.* Les Seigneurs de l'Astrolabe organise leur **Xe journée ludique** sur le campus de Jussieu. Tournois sur AD&D2, Rêve de Dragon, L'appel de Cthulhu, RuneQuest, Star Wars, Vampire et Cyberpunk. ✆ : (1) 44.27.39.88.

Paris. *26/27 mars.* L'ISEP et l'ESTP vous convient à un **tournoi de jeu de rôle par équipe**. Au programme : JRTM, Rolemaster, AD&D, RuneQuest. Le lieu : ISEP, 28 rue Notre-Dame-des-Champs, 75006 Paris. ✆ : Éric au (1) 46.44.96.44.

Région parisienne. *1er/22 avril.* La tribu de Meth'kaff organise un grand **killer** portant sur un vol de disquettes. ✉ : Jeudereu S.N.C., 4 rue des Groux, 78440 Gargenville. ✆ : (1) 30.42.72.41.

Rouen. *2 avril.* Le club JdR de l'Insa de Rouen organise la **9e nuit des alchimistes du mont Saignant**. Au menu : Rêve de Dragon, L'appel de Cthulhu, Star Wars, Pendragon… Le lieu : Hall d'accueil de l'INSA, à Mont-Saint-Aignan (en face de la place Colbert). ✉ : Club jeux de rôle, BDE INA, BP 08, place Émile Blondel, 76161 Mont-St-Aignan Cedex. ✆ : Jérôme au (16) 35.76.30.38.

Annemasse. *2 avril.* La Compagnie des dragons organise sa **17e convention franco-suisse de jeux de simulation** à la MJC Centre Annemasse, 3 rue du 8 mai 1945. ✉ : Ivan Ginet, Entre Les Deux Croix, 74380 Arthaz-Pont-Notre-Dame. ✆ : (16) 50.36.03.91.

Épinay-sur-Orge. *2 avril.* Le club Strip organise *Love never dies*, un **tournoi de jeu de rôle sur AD&D et Cthulhu**. ✆ : Swan au (1) 64.48.73.40.

Combes-la-ville. *2 avril.* Un **tournoi de jeu de rôle** est organisé sur AD&D, Magna Veritas, Star Wars, L'appel de Cthulhu. ✆ : (1) 60.60.04.83.

Agde. *2/3 avril.* Le club Alea Jacta Est et la MJC d'Agde organisent leur **4e Rencontre régionale de jeu de simulation** sur les thèmes médiéval-fantastique, anticipation et fantastique contemporain (tournois, parties libres, animations…). Également un concours des plus belles cartes (pays imaginaires) et écrans originaux de meneur de jeu. ✉ : Espace André Malraux, rue Mirabeau, BP 39, 34301 Agde Cedex. ✆ : Christophe au (16) 67.21.46.50.

Saumur. *2/3 avril.* L'association Féérie organise un **grandeur-nature** sur la grande épopée des templiers, dans un village médiéval près de Saumur, à Brain-sur-Alonnes. ✉ : Association Féérie, ESSCA, 1 rue Lakanal, 49100 Angers. ✆ : David Bourcart au (16) 41.88.80.75.

Compiègne. *2/3 avril.* L'association Lutiniel organise *Pour une poignée de luts*, un **grandeur-nature médiéval-fantastique** au lieu-dit des Cinq Piliers, près de Compiègne. ✉ : Lutiniel, 19 rue Lahire, boîte 32, 75013 Paris. ✆ : Patrick au (1) 45.82.03.19 (après 19h) ou 3614 Chez*Lutiniel.

Gradignan. *2/4 avril.* La Guilde des Mammouths Maudits, avec la participation du Parchemin de la Licorne et des CSO, organisent leur **9e Stratèges**, qui se déroulera à Gradignan à l'Espace Rencontre et proposera de nombreux jeux de rôle (AD&D, Cthulhu, Pendragon, Nephilim, Mercenaires…), jeux de plateaux (Fief II, Formule Dé…). ✆ : MJC Bourg au (16) 56.89.17.12 (si possible le samedi après-midi).

Cannes. *2/4 avril.* La MJC Picaud, Cannes Jeunesse et Loisir Soleil organisent (après les avoir retardées) les **1res rencontres régionales de jeu de simulation** qui auront lieu dans le Fort royal de l'île Sainte-Marguerite. Sont prévus : des parties libres de jeux de rôle et de jeux de plateau, du paintball, un grandeur-nature sur le thème du Masque de fer, des auteurs de jeu… ✆ : Jean-Luc Vassal au (16) 93.65.95.45.

Paris. *2/10 avril.* Comme toutes les années, venez retrouver Casus Belli et tous les éditeurs français de jeux de simulation et de rôle au **Salon des jeux de réflexion** de la porte de Versailles.

Sauveterre de Guyenne. *8/10 avril.* L'association Les Chevaliers de la Lorien organise un **grandeur-nature médiéval-fantastique** qui se déroulera au Troisième Âge du monde des Terres du Milieu de Tolkien. ✉ : Les Chevaliers de la Lorien, chez Lionel Garat, 36 rue Ste-Geneviève, 33800 Bordeaux. ✆ : (16) 56.91.99.26.

Villers-Cotterêts. *16/17 avril.* L'association Smoking et cottes de mailles organise un **grandeur-nature médiéval-fantastique** dans un monde qu'elle a créé, dans une forêt des environs de Villers-Cotterêts. ✉ : Christian Menapace, 57 avenue de la Villeneuve, 94320 Villepinte. ✆ : Christian au (1) 43.83.98.36.

Le Quesnoy. *16/17 avril.* Arcanes organise un **grandeur-nature médiéval-fantastique** dans le Bastion Royal et les fortifications Vauban du Quesnoy. ✉ : Sylvain Lepetit, MDE Condorcet Appt. 510, 27 place de Mons, 59500 Douai. ✆ : (16) 27.99.37.55 (la semaine de 19h à 20h).

Paris. *16/17 avril.* L'Association des Pilotes de Formule Dé informe que les **Masters Open de Formule Dé** auront lieu à l'Aquaboulevard de Paris (dans le XVe). Renseignements et inscriptions à : ASPIFD, 175 rue du Temple, 75003 Paris.

Rouen. *16/17 avril.* Le club rouennais des jeux d'Histoire organise un **tournoi de Warhammer 40,000, Imperium Ultima Ratio**, au CRJH, 10/12 rue St-Julien, Maison St-Sever, Rouen. Possibilité d'initiation avec prêt d'armées. ✉ : Jérôme Carujo, 19 rue de la Cage, 76000 Rouen. ✆ : (16) 35.88.95.39.

Chambéry. *16/17 avril.* Le CJDRU de Chambéry organise, à l'ancien palais de la foire de Chambéry, sa **4e convention régionale de jeu de rôle et de simulation**. Au programme : tournoi de JdR médiéval-fantastique, un tournoi open (les meneurs de jeu amènent leurs scénarios), tournoi de Diplomacy, animations de découverte des jeux de rôle et de simulation. ✆ : Laurent Fal'chun au (16) 76.69.99.97.

Caen. *23 avril.* Pour faire suite au **grandeur-nature diplomatique** qui a eu lieu l'année dernière, un jeu du même type, *Le souffle du jihad*, et sur le même thème (*Dune* de Franck Herbert) aura lieu à Caen. L'action se déroulera entre les premiers tomes et *le Messie de Dune*. Il est recommandé que les joueurs connaissent particulièrement bien l'univers de Dune. ✉ : Alain Taffin, 56 rue des Tilleuls, 14000 Caen. ✆ : (16) 31.50.07.26.

Béziers. *23/24 avril.* L'association des Stratèges cathares organise la **5e rencontre biterroise des jeux de simulation** (rôle, plateau, wargame) à la Maison de la vie associative. ✉ : Stratèges cathares, Maison de la vie associative, 15 rue du Général Margueritte, 34500 Béziers. ✆ : Jérôme au (16) 67.60.30.48 après 20h.

Bordeaux. *23/24 avril.* Le Cerpa Aquitaine organise un **grandeur-nature** dans l'univers de Star Wars. ✉ : Cerpa Aquitaine, 53 rue Paul-Louis Lande, 33000 Bordeaux. ✆ : (16) 56.91.53.16.

Coudekerque. *23/24 avril.* Les Chevaliers héraldiques de Dunkerque organisent leur **2e Salon de la simulation**, à l'Espace Jean Vilar, Coudekerque-Branche. Au programme : tournois de Cyberpunk, L'appel de Cthulhu, AD&D, Paranoïa, Bitume et Légendes celtiques. ✉ : Les Chevaliers héraldiques, c/o David Delabre, 10 rue Sisley, 59210 Coudekerque. ✆ : (16) 28.66.85.48.

Paris. *30 avril/1er mai.* Le Club Loisir Dauphine organise *Helios 94*, sa **IIe convention universitaire de jeu**. Au programme : finale du championnat d'Île de France de Diplomacy et tournoi de jeu de rôle sur AD&D2, L'appel de Cthulhu, Vampire, INS. ✉ : CLD, Université Paris Dauphine, 1 place du Maréchal de Lattre de Tassigny, 75116 Paris. ✆ : (1) 44.05.44.38.

Braine. *30 avril/1er mai.* L'association Dédales organise son 6e **grandeur-nature médiéval-fantastique** dans les mythiques Terres d'Astria, au milieu des ruines de l'ancien château du bois de Braine. ✉ : Dédales, Michel Beaume, 20 rue Étienne Dolet, 94600 Choisy-le-Roi. ✆ : (1) 48.52.61.58 (avant 21 h).

Paris. *7 mai.* Le club Games-ESCP, avec les clubs de Centrale, ISC, Pont et Télécoms organisent le **IIIe Trophée de Paris des Grandes Écoles et Universités**. Au programme : tournois sur AD&D, Animonde, L'appel de Cthulhu, Ars Magica, Cyberpunk, Star Wars, Vampire et Warhammer ; championnat de France de BattleTech ; tournois de Diplomacy, Full Metal Planète, échecs ; des démos de jeux de plateau ; de la japanimation… ✉ : ESCP, 79 avenue de la République, 75011 Paris. ✆ : (1) 44.64.90.61.

St-Géran. *7 mai.* L'association La clef d'argent, en collaboration avec St-Géran Événements, organise un **grandeur-nature médiéval-fantastique** : *La fin des oracles*, plus proche de Hurlements que de AD&D. Le lieu : le château de St-Géran (40 km au nord-ouest de Vichy). ✉ : Olivier Thomas, 15 la Sigilonnière, 03800 Gannat. ✆ : (16) 31.94.52.07.

Villeneuve d'Ascq. *7/8 mai.* Fans d'Advanced Squad Leader, venez participer à **l'European ASL Ring**, un tournoi ASL en cinq parties. Avec le soutien de Tactiques, ASL News, Casus Beli, Histoire et Maquettisme, 39/45 Magazine, Heimdal, Eurogames, Rocambole, l'Œuf Cube. ✉ : François Boudrenghien, 4 rue du Blason, bâtiment 62, 59650 Villeneuve d'Ascq. ✆ : Jean-Luc Baas au (1) 40.85.01.99.

Sorans (Haute-Saône). *14/15 mai.* L'association Les Visiteurs d'un Soir organise un **grandeur-nature médiéval** dans une ferme fortifiée du XVe siècle. ✉ : Visiteurs d'un Soir, 8 rue Riquet, 75019 Paris. ✆ : (1) 40.36.19.36.

Dijon. *21/23 mai.* La MJC Montchapet organise sa **5e convention des jeux de simulation**, à l'Espace Maladière, 21 rue Balzac, 21000 Dijon. Il y aura des tournois de Formule Dé, Vallée des Mammouths, Terrain vague, Zargos, Droïds ; AD&D, Marvel Super Héros, INS/MV, Warhammer JdR, Star Wars, RuneQuest ; peinture de figurines et parties libres. ✆ : (16) 80.55.54.65 (vendredi et samedi entre 20h et 24h), ou (16) 80.45.26.94 (François, en semaine).

Angers. *21/23 mai.* L'association Orage celte organise *La pierre brisée*, un **grandeur-nature médiéval-fantastique** dans la région d'Angers. ✉ : Jean-Marie Noyeau, La pierre brisée, place de l'église, Bourg, 49460 Soulaire et Bourg. ✆ : (16) 41.93.34.61.

CÔTÉ JARDIN

Bruxelles. *19 février.* Alpa-Ludisme organise son **5e grand tournoi multijeu** (plus de 100 jeux de réflexion, de plateau…) au CTT Alpa, 82a rue du Viaduc, B-1050 Bruxelles, Belgique. ✆ : (19.32/0) 25.11.80.77.

Epalinges. *26/27 février.* La Geste ludique organise une **murder-party** au Sherlock's Hôtel, à Epalinges. ✉ : Raphaël Prévost, 24 route de Chailly, 1815 Clarens, Suisse. ✆ : (19.41) 21/964.40.58.

Mozet. *4/6 mars.* Le Masque de Jade organise sa seconde **murder-party** : *Amenhotep*, dans l'abîme du temps. L'histoire se déroule dans le cadre du tournage d'un film fantastique actuel. Le lieu : le château de Mozet (près de Namur). ✉ : Masque de Jade, 10 avenue du 13e Tirailleur, 1300 Limal (Wavre), Belgique. ✆ : Xavier et Bernard Déhan au (19.32/0) 10.41.64.51.

La Chaux-de-Fonds. *5/6 mars.* L'association Chazam organise une **mini-convention des jeux** au Centre de rencontre, 12 rue de la Serre, La Chaux-de-Fond. ✉ : Association Chazam, Case postale 2301, 2302 La Chaux-de-Fonds, Suisse. ✆ : Pierre Burgalassi au (19.41) 39/26.64.61.

Genève. *13/14 mars.* Le CLIC organise une **murder-party** ambiance années vingt dans les environs de Genève, dans un hôtel de style victorien. ✉ : Club du Loisir Intellectuel et Créatif, Case postale 1307, 1211 Genève 3, Suisse. ✆ : Grégoire Thévoz au (19.41) 22/738.38.33.

Bienne. *19/20 mars.* L'association Kronos organise *Skinbrain A367*, un **grandeur-nature** dans un univers cyberpunk. ✉ : Kronos, Case postale 642, 2501 Bienne, Suisse. ✆ : Franck au (19.41/0) 32.41.78.81.

Reading. *25/27 mars.* TSR UK organise **Games Fair 94** à l'université de Reading. En dehors du Championnat britannique d'AD&D on pourra jouer à nombre de jeux de rôle et de simulation, et pas seulement édités par TSR. ✉ : TSR Limited, 120 Church End, Cherry Hinton, Cambridge CB1 3LB, Angleterre.

Lausanne. *26 mars.* L'association Alteratio●Realitatis organise *Interactions*, un **grandeur-nature** réservé aux adultes qui connaissent peu ou pas du tout le jeu de rôle. Basé sur un scénario de Casus Belli. ✉ : Alteratio●Realitatis c/o Fabien Michaud, Bethusy 21, 1005 Lausanne, Suisse. ✆ : Carlo Rosa au (19.41) 21/791.70.51.

Nidau. *26/27 mars.* L'association Delirium Ludens organise la **convention Bienne-Nidau de jeu de plateau et de stratégie** au restaurant Kreuz, Nidau, Suisse. ✉ : Alain Egger, 17 rue du Rüchli, 2502 Bienne, Suisse. ✆ : (19.41) 32/23.67.60.

Sedan. *1er/4 avril.* Un **grandeur-nature médiéval-fantastique** est organisé dans le château fort de Sedan, possibilité de louer des armes latex sur réservation. ✆ en Belgique : (19.32/0) 23.54.07.39.

Herbeumont. *2/4 avril.* L'ASBL La Guilde des Fines Lames organise un **grandeur-nature médiéval-fantastique** dans les forêts d'Herbeumont, avec pour cadre le château féodal. Le début d'une saga en trois volets. ✉ : ASBL GDFL c/o Philip Torette, 11 rue du 15 août, B-4430 Ans (Belgique). ✆ : (19.32/0) 41.63.37.97.

Fribourg. *15/16 avril.* Le club Le Baal Masqué fête ses dix ans et organise une **convention de jeu** à la Salle de la vannerie, Fribourg, Suisse. ✉ : Laurent Siffert, Chalet St-Paul, 1782 Belfaux, Suisse. ✆ : (19.41) 37/45.27.07.

Milwaukee. *18/21 août.* Les inscriptions pour la **Gen Con**, la plus grande manifestation du monde de jeux de rôle commencent. Si vous aussi vous voulez être des french guys and girls in USA, écrivez-leur. ✉ : Gen Con Game Fair, PO Box 756, Lake Geneva, Wisconsin 53147 USA.

CASUS BELLI n° 79 février-mars 1994. Publié par Excelsior Publications, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75015 Paris - Tél.: (1) 46.48.48.48. Fax: (1) 46.48.49.88. Périodicité: bimestrielle. Dépôt légal: 1er trimestre 1994. n° 8600977. Commission paritaire n° 63.264. ISSN 0243-1327. Copyright© CASUS BELLI 1994. Excelsior Publications S.A., capital social: 11.100.000 F, durée 99 ans. Principaux associés: M. Jacques Dupuy, Mlle Yveline Dupuy, M. Paul Dupuy.

DIRECTION-ADMINISTRATION. Président-directeur général: Paul Dupuy. Directeur général: Jean-Pierre Beauvalet. Directeur général adjoint: François Fahys. Directeur de la publication: Paul Dupuy. Directeur financier: Jacques Béhar. Directrice marketing et commercial: Marie-Hélène Arbus. Directeur des études: Roger Goldberger. Directrice commercial publicité: Patricia Brault. Directeur du département télématique: Michel Brassinne. Directeur de la fabrication: Pascal Rémy.

RÉDACTION. Rédacteur en chef: Didier Guiserix. Rédacteur en chef adjoint stagiaire: Pierre Rosenthal. Coordination wargame: Laurent Henninger. Coordination minitel: Jean Balczesak. Secrétaire de rédaction: Agnès Pernelle. Maquette: Jean-Marie Noël. Secrétariat: Kooka Latombe-Arbia. Illustrateurs: Rolland Barthélémy, Olivier Bédué, Bruno Bellamy, Bernard Bittler, Cyrille Daujean, Didier Guiserix, Thierry Ségur, Thibault de la Touane.

SERVICES COMMERCIAUX. Directeur marketing et commercial adjoint, directeur des ventes: Jean-Charles Guérault. Chef de produit marketing: Capucine Thévenoux. Chef de produit marketing direct: Brigitte Crouzat et Véronique Ladrette. Chef de produit ventes: Bernadette Cribier. Abonnements: Patrick Sarradeil. Commande des anciens numéros et reliures: Chantal Poirier au (1) 46.48.47.18. Vente au numéro: Pierre Bieuron. Réassorts et modifications: Terminal E 91. Téléphone Vert: 05.43.42.08 (réservé aux dépositaires de presse). Relations extérieures: Valérie Lahanque. Tél.: (1) 46.48.48.26.

PUBLICITÉ. Isabelle Blanchard, assistée de Jean-Christophe Derrien, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75015 Paris. Tél.: (1) 46.48.49.71.

ABONNEMENTS. Relations clientèle abonnés: par téléphone au (1) 46.48.47.08 de 9 h à 12 h; par courrier à Service abonnements, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75503 Parix Cedex 15. Tarif France métropolitaine: 175 F, 6 numéros par an. Tarif Canada: 36 $CA, contactez Periodica Inc., C.P. 444, Outremont, Québec, Canada H2V 4R6. Tarif Suisse: 53,5 FS, contactez Naville, Case postale 1211, Genève 1, Suisse.

A propos des jeux cités en référence dans nos scénarios: AD&D est édité par TSR. L'appel de Cthulhu est édité en français sous licence Chaosium par Descartes Éditeur. Scales est édité par Siroz Productions. Berlin XVIII est édité par Siroz Productions.
La rédaction n'est pas responsable des manuscrits ou des dessins non sollicités. De tels documents ne sont pas retournés.

Casus Belli est réalisé sur Macintosh, à l'aide des logiciels Nisus, Quark Xpress, Aldus Freehand, Adobe Illustrator et Adobe Photoshop. Flashage/Photogravure Dawant. Tél.: (1) 40.27.59.59. Imprimeries SAIT- Tél.: (1) 30.50.40.90 et SIEP- Tél.: (1) 60.69.56.16.

Et une nouvelle année pour 3615 Casus !

Les fêtes ont été mouvementées. Maintenant qu'elles sont terminées, l'équipe de 3615 CASUS s'est remise à l'ouvrage pour vous préparer une mutation dont vous vous souviendrez...

Rogue : le secret des amulettes

(ROG + Envoi)

Rogue II, la nouvelle version de notre jeu vedette, propose toutes sortes de nouveautés. Les diverses amulettes qu'il est possible de trouver au fil de ses explorations comptent sans aucun doute parmi les plus intéressantes. Mais quels sont leurs pouvoirs exactement ? Comme cette question revient régulièrement dans les courriers adressés à la rédaction, voici quelques précisions concernant certains de ces étranges objets magiques.

Rappelons qu'une amulette ne peut produire ses effets qu'une fois passée au cou...

— Amulette antipoison : annule ou divise par deux les effets des poisons.

— Amulette de résurrection : ramène le personnage à la vie en modifiant son niveau, sa force, etc. (Une seule utilisation.)

— Amulette de visibilité : permet de voir « par instants » (une fois tous les trois tours) la situation des monstres, objets et joueurs se trouvant au même niveau que le personnage. (Nombre de charges limité ; une charge consommée par niveau.)

— Amulette d'avance : fait descendre son propriétaire d'un ou deux niveaux vers le bas, avec accroissement de certaines de ses caractéristiques (force, points de vie, etc.).

— Amulette de Midas : transforme en or tous les objets ramassés. (Nombre de charges limité ; attention, il y a un piège !)

— Amulette de protection : divise par deux les dommages reçus. (Nombre de charges limité.)

— Amulette de digestion lente : réduit les besoins en nourriture. (Nombre de charges limité.)

— Amulette de destruction d'armure : fait perdre trois points à l'armure portée et la rend « ensorcelée ».

— Amulette des impôts : ne peut être enlevée que si le joueur se débarrasse de tout son or...

— Amulette de peinture d'armure : permet de mettre son armure « à la mode ». Très utile pour les aventuriers coquets !

— Amulette de protection contre les joueurs : aucun joueur ne peut faire de mal à son porteur.

— Amulette Wonder : éclaire toutes les pièces où l'on se trouve. Ne s'use que si l'on s'en sert !

— Amulette de changement d'apparence : son porteur ressemble à un monstre aux yeux des autres joueurs. Très amusant !

Note : Vous vous doutez bien qu'il existe d'autres amulettes. Si vous voulez en savoir plus à leur sujet, interrogez Joe Casus en rubrique Rédaction (RED + Envoi).

Killer : qui sera le maître des assassins ?

(KIL + Envoi)

Juste un mot pour rappeler que des concours sont toujours organisés sur Killer, le jeu des assassins. Une précision qui avait été oubliée dans le dernier numéro.

RÉSULTATS

Concours Maître des profondeurs 93

Bravo à Laurent Lamothe (Soyaux) ! Il est parvenu à atteindre le 161e sous-sol du Cloaque... ce qui, dans Rogue II, n'a vraiment rien de facile ! Il a bien mérité son titre de « Maître des profondeurs 1993 » et le bon d'achat FNAC de 1 000 francs qui lui est associé. Ses dauphins sont Éric Benoist (Benestroff) et Richard Durif-Varambon (Paris) qui ont gagné, respectivement, un bon d'achat de 700 francs et de 300 francs.

Quizz Oriflam

Les prix offerts étaient tentants, la lutte a été acharnée. Vous avez été très nombreux à vous affronter sur notre questionnaire « spécial Oriflam » qui était particulièrement ardu. Tout le monde ne pouvant pas gagner, voici les dix « heureux élus » qui recevront prochainement leurs lots...
***1er prix.* Une gamme complète RuneQuest, plus La guerre des Héros, plus Le Roi de Sartar : Richard Durif-Varambon (Paris).**
***2e prix.* La Guerre des Héros, plus Le Roi de Sartar : Diego Aganippe (Bouafle).**
***3e au 5e prix.* La Guerre des Héros : Xavier Chung Minh (St-Ismier), Lionel Jean-François (Viry-Châtillon), Yves Buttard (St-Ismier).**
***6e au 10e prix.* Le Roi de Sartar : Yann Kherian (Orsay), Cyril Pasteau (Chatou), Erick Cesbron (St-Martin du Var), Alexandre Van Den Berghe (Charleville-Mezières), Cédric Cherrière (Versailles).** ■

Zaarden moins cher : 36.68.00.63 !

Visitez Zaarden à un prix avantageux en appelant ce numéro spécial, qui vous dispensera de « taxe d'entrée ». Profitez-en pour découvrir toutes les nouveautés du premier jeu d'aventure téléphonique.

ECHOS DES MURS

To be or not to be intello ?

Le mur jeu de rôle (JdR + Envoi) a été le cadre d'un mini débat sur « l'intellectualisation ». En voici quelques extraits choisis...

« On assiste en ce moment à un engouement – à un snobisme plutôt – pour les jeux d'ambiance, dont Vampire me semble un bon exemple. On dirait que joueurs et maîtres ont oublié que l'on peut faire de l'ambiance avec n'importe quel thème ou jeu... Le jeu de rôle, j'en fais pour m'amuser, pas pour me prendre la tête. De toute façon, jouer un vampire me semble limité... » (A. Nonyme)

« ... D'autres jouent également pour le plaisir du rôle, et non pour celui de faire du « bourrinisme » en taillant tout ce qui passe à portée... Je masterise aussi à Warhammer... en y développant une ambiance de mystère et en réduisant les combats au minimum. Mes joueurs apprécient. Comme quoi, le jeu de rôle, c'est surtout une question de mentalité... » (Mad God)

« Ras le c... des joueurs d'ambiance. Tous des chochottes... Amateurs de bonnes bastons et de parties déjantées, réveillez-vous b... ! Vivent les vrais jeux de vrais mecs. Vive le jeu de rôle qui a des c... ! Foutez le feu à Rêve de Dragon et Ars Magica. Tapez sur tout ce qui bouge !... » (Alain Connu)

« Je joue à des jeux tels que AD&D ou Warhammer qui, entre les mains de bons MJ, peuvent devenir des jeux d'ambiance. N'est-ce pas de « l'ambiance » que de se sentir oppressé et inquiet, et d'avoir peur de ce qui peut se trouver au bout d'un couloir sombre ? » (Engerrand)

9e SALON DES JEUX



2-10 AVRIL 94

PORTE DE VERSAILLES - PARIS

HALL 1 - 10/19H - NOCTURNE VENDREDI 22H

COMITÉ DES EXPOSITIONS DE PARIS - 55, Quai Alphonse Le Gallo - BP 317 - BOULOGNE CEDEX - Tél : (33-1) 49 09 60 82

RAL PARTHA®

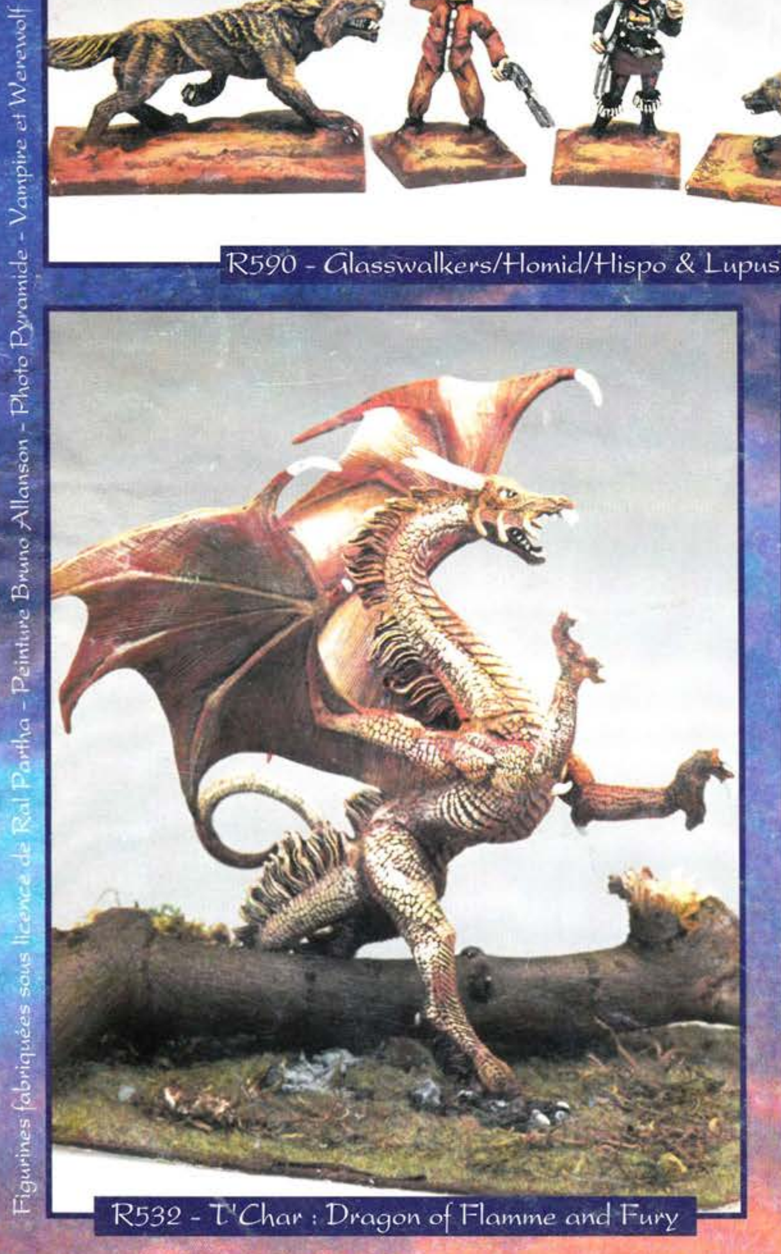
Figurines


R591 - Silver Fangs - Crinos Form**


R593 - Silvers Fangs - Homid/Hispo/Lupus**


R590 - Glasswalkers/Homid/Hispo & Lupus**


R602 - Tremere Vampires Male & Female*


R532 - T'Char : Dragon of Flamme and Fury



R604 - Sabbat Vampires Wolves*

R601 - Gangrels Vampires Male & Female*

* : Figurines Vampire ™
** : Figurines Werewolf ™
Figurines vendues non montées et non peintes dans votre boutique habituelle

DESCARTES ÉDITEUR